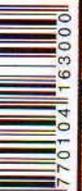
ação
games
Edição Nº 152
Junho de 2000
R$ 4,00
3451/1
ISSN 0104-1630
Abril
50
anos

OS PIRATAS INVADIRAM O SEU DREAMCAST. E SÓ RAYMAN PODERÁ SALVÁ-LO!

RAYMAN 2
3x R$ 43,33

CRAZY TAXI
3x R$ 39,99

VIRTUA STRIKER 2.0
3x R$ 43,33

KING OF FIGHTERS 99
3x R$ 39,99

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE
3x R$ 39,99

SONIC ADVENTURE
3x R$ 46,66

AIRFORCE DELTA
3x R$ 39,99

NBA 2K
3x R$ 39,99

SPEED DEVILS
3x R$ 39,99

THE HOUSE OF THE DEAD 2
3x R$ 39,99

BLUE STINGER
3x R$ 43,33

MONACO GRAND PRIX
3x R$ 46,66

READY 2 RUMBLE
3x R$ 46,66

DIRECTSHOPPING CINCO ANOS

SEGA

TEC TOY

CONSOLE DREAMCAST
INCLUI CAMISETA EXCLUSIVA E FRETE GRÁTIS*

- Disco Demo
- Garantia de 1 ano
- PAL-M
- Bivolt

Novo preço
3x R$ 233,00
ou em 10x R$ 73,44

POR + R$ 100 VOCÊ LEVA SONIC ADVENTURE, OU BLUE STINGER, OU MONACO G. PRIX

CONTROLLER
3x R$ 39,99

VMU
3x R$ 33,33

RACING CONTROLLER
3x R$ 99,99

ARCADE STICK
3x R$ 99,99

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/dreamcast **(0**11) 7266-7777**

CÓDIGO TA06A

GAMES

Capa ilustração Alexandre Jubran

DICAS

N Nintendo 64
P PlayStation
W PC

GAMESHARK

DESTAQUES

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Publicidade: Celso Marche
Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone

Redator-Chefe: Edson Rossi

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade

Subeditor: Darius Roos

Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo

Analista de Jogos: Ronny Marinoto

Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram Nesta Edição: Humberto Martinez, Marcos Costa, Ricardo Curitiba, Ronaldo Testa e Wellington de Souza (jogos); Priscila Pastre, Shinichiro Nakaba (textos); Carol do Valle (fotos); Renato Costa (diagramação); Alexandre Jubran e Glaucia Zanuchelli (ilustração)

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Claudio Pucci
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produção: Adriana F. Favilla

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretora de Publicidade: Mariane Ortiz
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Executivas de Contas: Leticia Di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

ASSINATURAS
Diretora de Operações de Atendimento: Eliane Pires Bianchi
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Lídia Colavitti
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Diretor Escritório Rio de Janeiro: Paulo Roberto Simões
Diretor de Publicidade - Classificados: Pedro Codognoto

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Ophir Toledo
Vice-Presidentes: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald
www.abril.com.br

Mande seu recado

Suas sugestões, comentários e críticas são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua Ação Games. Coloque sempre na mensagem o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone.

Atendimento ao leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Leitores em Ação. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes de jogos de luta, estratégias completas ou de pontos específicos de jogos.

Ação Games

Av. Nações Unidas, 7.221, São Paulo, SP, CEP 05425-902
Fax (0XX11) 3037-4123
Caixa Postal 3042 - CEP 06220-990
E-mail • agames.abril@atleitor.com.br

Atendimento ao assinante

Pedidos de assinatura:
Em São Paulo, fone 3990-2121
Nas demais localidades, fone 0800-78-2811
Mudanças de endereço, reclamações sobre atrasos de entrega.
Favor informar sempre o código de assinante, nome e endereços completos.
Em São Paulo, fone 3990-2112
Nas demais localidades fone 0800-78-2112

Edições anteriores

Você pode encomendar até as seis últimas edições lançadas, inclusive as especiais, pelos seus preços atuais de banca, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora de sua cidade ou à Editora Abril.

Caixa Postal 14.151
CEP 02799-970
São Paulo - SP
E-mail • abril.na@abril.com
Internet • http://www.dinap.com.br
Fax.: (0XX11) 3990-2233
Tel.: (0XX11) 3990-2200

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961
Publicidade: tel. (011) 3037-4074, fax (011) 3037-4427, site:www.publiabril.com.br
Classificados: Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7575, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8226, fax: (021) 546-8130
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL
Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE!
Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.
Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
Esportes
PLACAR
Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME
Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA! MAIS
Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO • BONS FLUÍDOS
Entretenimento
CONTIGO • REVISTA DA WEB! • MINHA NOVELA

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 152. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (011) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque):Central de Atendimento, de 2ª à 6ª, das 8h às 20h, tel.: (011) 3990-2200, fax: (011) 3990-2233, pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br ou peça para Abril S.A. - Caixa Postal 14.151, CEP 02799-970, São Paulo - SP. O pagamento deverá ser efetuado através de depósito em conta corrente ou com os cartões de crédito Visa, Mastercard, Diners, American Express e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas operacionais. Solicite também através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca.

SERVIÇO AO ASSINANTE:
Grande São Paulo: 3990-2112
Demais localidades: 0800-78-2112

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo: 3990-2121
Demais localidades: 0800-78-2811

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

Edson

Aqui tem mais...

Leitoras indignadas. E só porque trazemos garotas cada vez mais lindas para o Game da Gata. Vocês acham que devemos publicar uns marmanjos também? Por enquanto, aqui na Redação somente a Érica curtiu a idéia. Mais que falar de gatas, estamos revolucionando sua *Ação Games*: há mais seções, mais páginas, mais dicas, mais jogos e custa 4 pilas. Compare com qualquer outra e veja se chega até sua mão uma revista com tanta informação exclusiva, reportagens do Japão, dicas testadas e promoções como as nossas. Sacou a diferença? Então, te vejo na 66.

Darius

Ação peso-pesado!

A porrada rolou solta e não largamos Marvel Vs. Capcom 2, Tekken Tag Tournament, The King of Fighters '99... até o volumoso João Gordo apareceu para descer o cacete (e gostou!). Já do outro lado do mundo, nosso correspondente internacional cobriu a Tokyo Game Show (a maior feira de games do Japão) e conta as novidades. Para os RPGmaníacos tem Alundra 2 detonado em 13 páginas (Ahhh!). Pois é, tô chegando agora na "casa", mas já peguei o espírito: colaborador é escravo e tem que apanhar (Pow!).

Ronny

Preparados? Fight!

Os jogos de luta voltaram com força total, nas principais plataformas. Tekken Tag Tournament, Marvel Vs. Capcom 2 e TKOF '99, você vai sentir o sangue borbulhar enquanto lê as páginas mais quentes dos últimos tempos. Você ainda conta com a opinião de João Gordo, que avaliou um dos destaques e deu nota 10. Curta também a vida agitada de uma policial, que corre altos riscos em Urban Chaos, ou divirta-se a valer com o astro cor-de-rosa Kirby, no Nintendo 64. E ainda Alundra 2, MediEvil 2, Need for Speed e muito mais. Falow!

Érica

Queridos leitores...

Neste mês aqui na Redação foi pancadaria para todo lado, o pessoal detonando com os jogos de luta e eu lutando para não ter um treco, pois estou lendo os xavecos que vocês estão escrevendo para a Lara Croft. Olha, se ela depender dos xavecos de vocês para desencalhar, eu acho que ela vai morrer solteirona. Que Santo Antônio me ajude a terminar esta promoção com meus neurônios intactos. Enfim, aguardem o resultado na próxima edição, ok. Beijinhos!

Ailton

Turma antenada!!!

Ação Games sai na frente com o lançamento do Marvel Vs. Capcom 2.
Fique ligado na nossa revista, agora com 80 páginas e muito mais notícias.
Amigo leitor, não fique fora desta: concorra a 300 CDs com músicas para todos os gostos.
Enfim, a revista está com várias novidades, aproveite.
Abraçoooooo!!!!

Fábio

Vai começar o Show do Milhão!!!

Um milhão de dicas. Tá, exagerei, mas tem muita coisa legal pra você nesta edição: um superdetonado do Alundra 2, pancada pra todo lado com Tekken, The King of Fighters '99 e Marvel Vs. Capcom 2, um Test Drive de peso com o João Gordo, e, pra contrabalançar, as garotas do O+ no Game da Gata. He he... e não pára por aí!! Estamos abrindo espaço para mais uma plataforma: Mac. É tanta coisa que mal cabia no índice. Tivemos até que reduzir o tamanho das letras na revista inteira. Tudo para poder trazer mais informação e diversão pelo mesmo preço. Ah, já ia me esquecendo... se você curte música, se liga na promoção deste mês!!
É isso aí, galera... preparem o gelo porque essa edição vai ser uma porrada!!!

Colaboradores

Estão fora dessa luta!!

Não passaram nas eliminatórias...

Que princesa! Wladimir Santos Pereira, de São Luís (MA), mandou bem

PlayStation 2

Gostei da reportagem sobre o PlayStation 2 (edição 150, abril/2000), mas não encontrei lá umas informações: vocês falaram que o preço do PS2 estava em 39.800 ienes (365 dólares) e depois saltou para 59.800 ienes (548 dólares). Vocês querem saber de uma coisa? Eu não conheço ienes nem dólares, vivo no país do real, será que vocês podem passar esses preços para a minha moeda? Tem mais. O primeiro jogo que detonei de verdade foi Tomb Raider, e agora vem um cara-de-pau (Rodrigo Dacioli/Barueri, SP) falar mal do jogo. Acho que ele quer apanhar. Confesso que também fiquei nervoso com tanto loading no último Tomb Raider – mas se a Lara tem todos esses movimentos, deixe-me aproveitar deles.

Agora quem está escrevendo é a Raquel de Sousa Oliveira. Meu irmão deixou eu escrever um parágrafo na carta dele porque também sou leitora da revista e quero saber uma coisa: vocês vão continuar a publicar jogos ou vão colocar musas de videogames nuas, como pede o leitor Peter Walter Collmann/Fortaleza, CE? Meu irmão até que gostou da idéia, mas será que a revista vai virar a *Playboy*?

Jailson Enéias de Oliveira
e Raquel de Sousa Oliveira
Paracambi, RJ

Jailson, como o PlayStation 2 não tem previsão de lançamento oficial no Brasil, não adianta darmos a referência em real porque ele vai ser vendido aqui de acordo com a variação do dólar. Portanto, é melhor você saber que no Japão ele custou em torno de 370 dólares – pois quando alguém for vendê-lo no Brasil você terá como comparar e ver se estão querendo te explorar. Outro motivo para não termos informado o equivalente em real: como concluímos a revista com muita antecedência, o valor do real poderia ter mudado muito em relação ao dólar na hora em que você estivesse lendo a reportagem. Já a Raquel pode ficar sossegada, pois nós não vamos dar garotas nuas e virar uma Playboy. Nós vamos dar apenas garotas seminuas, ok?

Feiticeira

Vocês arrasaram no Game da Gata da edição 150. A Feiticeira é a mulher mais perfeita do universo, mais bonita que a minha namorada. Eu amo loiras – loiras são lindas. Então chamem aí a Danielle Winnits e a Adriane Galisteu. Se eu pudesse, ficaria de joelhos diante de qualquer uma das três.

Thalisson G. Fagundes
Chapecó, SC

Thatá, boa notícia: tem mais loira no Game da Gata deste mês. Má notícia: sua namorada também prefere um loirão sarado, bem mais bonito que você.

Game do Gato (eca!)

Sou leitora fiel, adoro as novidades que vocês trazem e gostaria de ver na revista o Gato do Game, Thiago Lacerda.

Mirely Batista Lopes de Souza
Contagem, MG

Mirely, você surtou, né? Sem chances. Não porque a gente seja um bando de machistas, mas é que descobrimos recentemente que a publicação de fotos de homens sobre papel LWC 60, que usamos na revista, provoca reações alérgicas poderosíssimas nos leitores. Essa mesma reação não acontece quando publicamos mulheres. É só por isso que não vamos atender a seu pedido.

Maluquice

Acho que vocês deveriam caprichar mais na revista, pois há muitos erros nas dicas e algumas coisas que vocês anunciam na capa não tem dentro.

Raphael Rodrigues Heibel
via Internet

Rafinha, querido. Ou você ficou muito tempo sob sol forte ou você está lendo a revista errada, e não a *Ação Games*. Para tentar elucidar esse mistério, que tal você apontar as dicas erradas e dizer quais reportagens foram chamadas na capa da revista e não estavam na edição...

É namoro ou amizade?

Olá, pessoal da *Ação Games*. Por favor, me ajudem a descolar a menina por quem sou apaixonado – o nome dela é

Sergio Araujo Laurentino, de Natal (RN), usou lápis de cor e giz e cera

Roberta. Eu sei que a revista não é cupido, mas eu peço que coloquem minha prova de amor (esse coração que desenhei e mando em anexo) na próxima edição. Para convencê-los, a Roberta se parece com a Jill. Me desejem boa sorte.

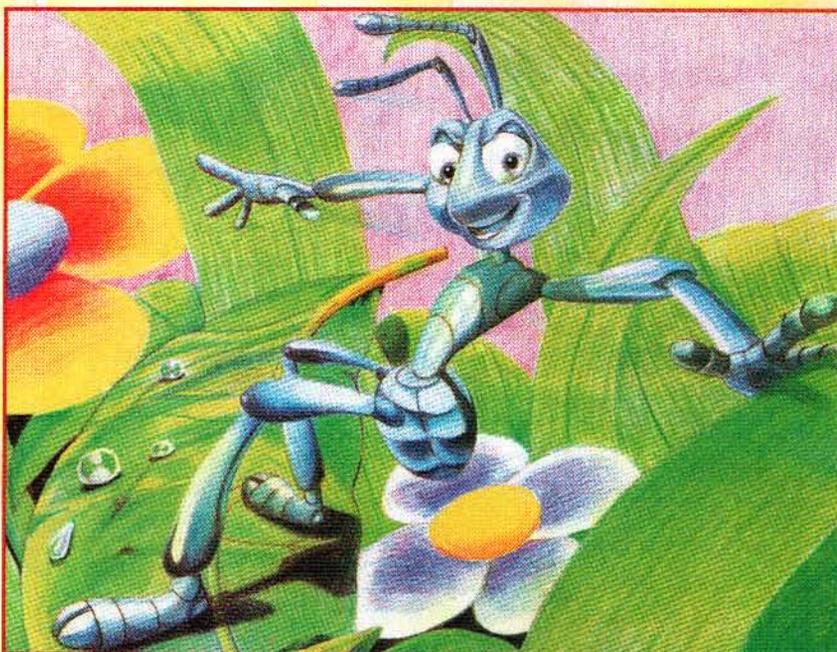
Eriberto Lacerda Filho
Jaboatão dos Guararapes, PE

Cara, em primeiro lugar, isso aqui não é balcão sentimental para você vir choramingar. Em segundo lugar, tem um amigo nosso que mora aí na sua cidade e curtiu muito a Roberta. Então, resolvemos dar uma força para o colega da galera aqui e ajudá-lo a ficar com a sua garota. Esperamos, de verdade, que você dance. A vida, às vezes, parece mesmo ingrata...

Nintendo

Gostaríamos de saber se a Sega irá fazer um console para competir com o novo da Nintendo (Dolphin), com PlayStation 2 e X-Box?

Josiel e Jackson Xavier Pires
Florianópolis, SC

Por enquanto, além do lançamento do PS2 e do anúncio do projeto X-Box, da Microsoft, a única informação sobre novos consoles de última geração refere-se ao Dolphin, que a Nintendo está produzindo, mas ainda não tem previsão de chegada ao mercado. De qualquer maneira, o que está acontecendo é o nascimento de uma nova geração de consoles e quem não estiver alinhado a essa tecnologia vai sofrer.

Jadson F. L. da Silva, de J. Pessoa (PB), manda abraço aos pais, irmã e ao amigo Wanderson

Melhor e pior

Oi, galera. Por que na hora de dar notas vocês não colocam também o que o game tem de pior e melhor ou vantagens e desvantagens? E sejam mais severos nas notas.

Caio Augusto G. Araujo
via Internet
e Igor
via Internet

Olha, moçada, a gente achou a sugestão de vocês bem legal. Aguardem que vem novidade.

Clubes

Publiquem o endereço do meu clube, o Gamemaníacos.

Edvalda da Guia de Souza Rodrigues
Ceilândia, DF

Anotem: Gamemaníacos
QNM 26 conjunto C casa 02
CEP 72210-260 Ceilândia, DF

E aí, gaudérios e prendas da *Ação Games*, divulguem nosso endereço, um videogame clube exclusivo para jogos de corrida. Nossas especialidades são a série Gran Turismo (Simulation) e Need for Speed (Arcade). Promovemos campeonatos e respondemos quaisquer tipos de dúvidas.

Geison Erdmann
Porto Alegre, RS

Imagino que você tenha dito, em gauchês, senhores e senhoras. De qualquer forma, entendemos o restante da carta e descobrimos que você quer ver divulgado o endereço de seu clube.
Pro Racers Association
Rua Aurélio Reis, 43
Jardim Itu - CEP 91380-330
Porto Alegre, RS

Sou viciada em Resident Evil e planejo montar em São Paulo um fã-clube do game. Me ajudem divulgando o nosso e-mail. Por enquanto, ainda não temos endereço fixo para correspondência.

Monique Alves via Internet

Resident Evil (fã-clube)
Re.face.your.fear@bol.com.br

Desenho do Thiago A. Rodrigues, Osasco (SP)

Erivaldo da Silva Nascimento, de Branquinha (AL), usou caneta e lápis

Divórcio em The Sims

Estou precisando de dicas e achei que vocês, da melhor revista de games do Brasil, não iriam me deixar na mão. Estou jogando o game The Sims e ouvi uns amigos comentarem que há um meio de habilitar móveis e outros utensílios domésticos especiais para comprar no game, mas não consegui nenhuma dica do tipo. Outra dúvida é se não há como se divorciar, pois estou a fim de voltar a ser solteirão e não consigo. Há alguma dica para recuperar rapidamente a energia dos meus Sims, porque sempre que estou em algum momento importante, como flertando com uma mulher, meu personagem acaba desmaiando de tanto sono.

Ademir R. dos Santos
Bertioga-SP

Além de ser um excelente e divertido game, The Sims traz alguns recursos que deixam o game ainda mais legal e difícil de enjoar: um desses recursos é a possibilidade de conseguir novos utensílios domésticos e personagens especiais via Internet. Para isso visite o site www.thesims.com e encontre as opções de download destes produtos. Para você ter uma idéia do que rola, há coisas malucas para pegar como máquinas caça-níqueis, cabeças de alce para decoração e até personagens com os rostos dos integrantes do grupo Kiss. Visite sempre o site, pois sempre há coisas novas e legais pintando. Quanto ao divórcio, não há notícias de que exista um modo de se livrar das megeras – que mau, hein?! –, o máximo que você pode fazer é arrumar outra mulher e manter uma relação às escondidas. Só evite que rolem suspeitas ou o pau pode quebrar na sua casa. Um ponto importante ao jogar este game é que ele simula muito bem a vida das pessoas, portanto não tente passar o dia todo em atividades. Pare para descansar e durma sempre que possível, ou seu personagem pode acabar dormindo no quintal ou até durante uma conversa importante. Uma dica legal para manter seu Sim sempre descansado é comprar camas e sofás mais confortáveis, dãããããã...

Dúvidas em Mario Party 2

Estou com uma chuva de dúvidas no melhor e mais divertido jogo do meu Nintendo 64, o Mario Party 2. Já mandei cartas para vocês e nada. Mandei para outras revistas e também não obtive resposta. Por favor, me ajudem desta vez. Bom, lá vão as dúvidas: para que servem e como eu uso os itens adquiridos nos tabuleiros de Mario Party 2? Para que servem os bancos que ficam no meio dos tabuleiros? Como faço para habilitar o tabuleiro do Bowser?

Fabiano Costa
Via e-mail

Os itens servem para trapacear ou conseguir habilidades especiais, como jogar mais vezes ou roubar itens dos adversários. Para usá-los, aperte Start e acesse um menu em que estão todos os seus itens. Para habilitar o tabuleiro secreto do Bowser você terá de vencer em todos os tabuleiros do game. Mais informações sobre segredos e como vencer em todas as provas procure pela *Ação Games* 149.

Tô travado em Resident

Fala aí, galera da *Ação Games*, estou vidrado em um supergame do PlayStation, mas já estou quase desistindo por culpa de uma dúvida que está me travando o jogo. Trata-se de Resident Evil: Gun Survivor. Eu não consigo encontrar todas as armas, apesar de já ter chegado a terminá-lo uma vez. Além do mais não consigo salvar o jogo de jeito nenhum! Me ajudem, pois quero completar logo o game para ser o primeiro da turma a conseguir tudo. Obrigado pela atenção.

Fernando Lopes Oliveira
Jandaia do Sul-PR

Calma aí, Fernando. As respostas para as suas dúvidas não são tão complicadas e com certeza você já seria o primeiro da turma se conferisse as dicas que nós damos em primeira mão para vocês. Para conseguir todas as armas do game você tem jogar várias vezes e explorar todos os caminhos do game, ou seja, termine uma vez seguindo um caminho e salve o game (só é possível salvar o game neste momento), depois use este mesmo Save com todas as armas que você já havia conseguido para jogar novamente e seguir por outro caminho e encontrar outras armas. Repita esse processo até conseguir tudo o que você quer.

Top Ten

Os jogos mais alugados em abril

DREAMCAST	PLAYSTATION	NINTENDO 64
1. Resident Code Veronica	1. Gran Turismo 2	1. Resident Evil 2
2. Crazy Taxi	2. Tony Hawk's Pro Skater	2. Pokémon Stadium
3. Rayman 2: The Great Escape	3. Winning Eleven 4	3. Mario Party 2
4. Dead or Alive 2	4. Tomorrow Never Dies 007	4. Pokémon Snap
5. Speed Devil	5. Final Fantasy 8	5. Tony Hawk's Pro Skater
6. NBA 2K	6. FIFA 2000	6. Tarzan
7. Zombie Revenge	7. Fear Effect	7. GoldenEye 007
8. NHL 2K	8. Resident Evil 3: Nemesis	8. Donkey Kong 64
9. Sega Rally 2	9. Need for Speed: Hot Pursuit	9. ISSoccer '98
10. Soul Calibur	10. Missão Impossível	10. Zelda 64

Locadoras consultadas: Belo Horizonte (MG) - Mega Game, Tel.(031) 296 7184; Porto Alegre (RS) - Espaço Vídeo,Tel.(051)3117999(Obs.:não alugam 32 Bits); Rio de Janeiro (RJ) - Game Palace, Tel.:(021) 430-7146; Salvador (BA) - Kombat Games, Tel.(071) 255-0977; São José dos Campos (SP) - ProGames, Tel.(012) 341-7250; São Paulo (SP) - Maxxi Revistaria e Locadora, Tel.(011) 591-0039;São Paulo (SP) - Blockbuster, Tel. 0800-172101; São Paulo (SP) - Only Games, Tel.(011) 3862-1125 Curitiba (PR) - Vídeoteka, Tel.(041) 262 7581.

Pergunta do mês Resultado

Quem você gostaria de ver na seção Game da Gata

Sandy
Scheila Carvalho
Sheila Mello
Luana Piovani
Adriane Galisteu
Maria Fernanda Cândido
Mary Alexandre
Ana Paula Arósio
Sabrina
Mônica Carvalho
Nívea Stelmann
Cida Marques
Patricia Pillar

Desafio do mês

A Capcom tornou-se famosa pelos seus grandes jogos de luta... entre seus projetos de maior sucesso estão os jogos da série Versus. Pois é, brigões, o desafio é dizer quais são os games desse tipo já lançados (nem vou dizer que são quatro)?

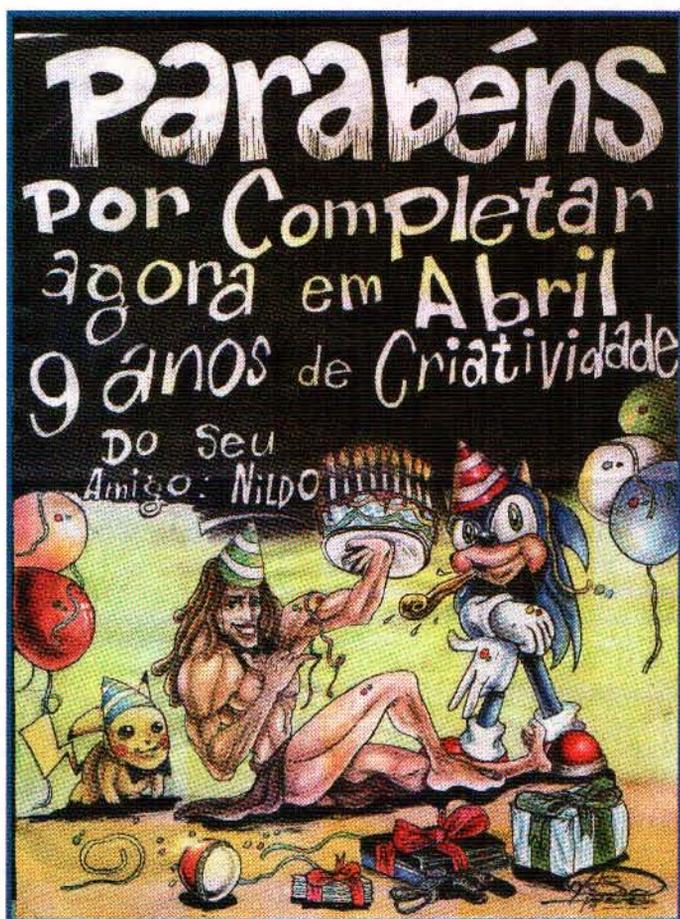
Resultado do Desafio

(edição nº 150)
Qual o mês de aniversário e quantos anos a revista vai completar?
Resposta: 9 anos em maio

Vencedores

Diego Viegas Benites, Sapucaia do Sul - RS
Helbert ferreira Lopes, Belo Horizonte - MG
Idivaldo Marcel Mosman, Dois Córregos - SP
Ronaldo Noia Feitosa, Sorocaba - SP
Samuel Henrique Sell, Corupá - SC

Mico do mês

O leitor Francinildo Oliveira de Souza, de Varjota (CE), perdeu um baita tempo para fazer o desenho ao lado e responder à pergunta do mês. Mas todo o esforço do Fran-Fran virou vinagre quando vimos que ele errou o mês de aniversário da revista. Que pena! Estamos até estudando um prêmio de consolação para ele.

A máscara de Zelda

A revista de jogos mais respeitada do mundo, Famitsu, aprovou a versão The Legend of Zelda: The Mask of Mujula, avaliando a aventura com nota 37. Em toda a história da publicação a versão Ocarina of Time foi o primeiro game a receber quatro notas dez – depois disso apenas Soul Calibur repetiu a façanha.

O destaque da nova aventura fica no grupo de máscaras sagradas utilizadas pelo herói – cada um desses artefatos dá novas formas e habilidades a Link, permitindo uma exploração de cenários inédita.

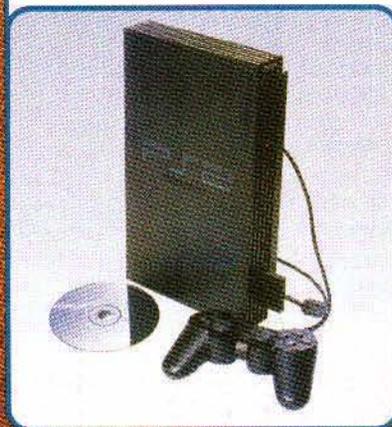
Geração Dolphin

Nos Estados Unidos a gigantesca Nintendo e sua parceira Applied Microsystems estão recrutando profissionais para desenvolverem jogos para a nova plataforma Dolphin. As empresas estão convocando artistas, engenheiros, músicos, produtores, programadores, técnicos e outros tipos de feras em jogos de videogame... após entrevistarem toda essa galera os fabricantes deverão contratar os melhores de cada área para formar divisões especializadas na tecnologia de diversão que jogaremos nos próximos anos.

Macacos me mordam

Estão preparando o desembarque de Fuga da Ilha dos Macacos, o novo episódio da série Monkey Island (sucesso nos computadores). Desta vez o eterno aspirante a pirata Guybrush Threepwood terá de livrar sua esposa Elaine Marley-Threepwood de uma enrascada enquanto aventura-se por ambientes totalmente 3D, vasculhando dezenas de cenários em busca de itens e pistas – encarando enigmas cabeludos e piadas infames! O jogo está prometido para o 2º semestre nos States e Brasil. Prepare o gancho e papagaio!

PS2 bate recordes

Um mês após seu lançamento (4 de março de 2000) o novo console da Sony, PlayStation 2, demonstra sucesso absoluto junto ao público ao vender 2 milhões de cópias (o Dreamcast tem 1,5 milhão de usuários). Desde a chegada ao Japão o PS2 quebrou recordes de mercado mostrando um potencial de crescimento incrível – a empresa pretende chegar à marca de 100 milhões de consoles vendidos em 5 anos. Dos jogos que chegaram junto com o console Ridge Racer V é o de maior sucesso, superando 500.000 unidades.

Lara Croft brasileira?

A distribuidora de jogos GreenLeaf apresentou à imprensa a versão Made in Brazil da heroína Lara Croft. Segundo a empresa nossa Croft é a primeira Laragirl oficial do hemisfério sul (existem duas outras na Europa e uma nos EUA). Durante a apresentação da gata rolaram encenações de movimentos bem conhecidos entre os fãs da série, arrancando suspiros e olhares fulminantes dos marmanjos.

Então, acontece que nossos espiões de plantão são espertos e revelaram a identidade secreta da garota – que na vida real é a atriz e modelo Ellen Roche, também dubladora no programa "Qual É a Música?", do SBT.

Pois é, aproveitando o queixo caído da platéia, foi mostrada a nova versão com a heroína, "Tomb Raider: The Lost Artifact", para PCs. O enredo leva a garota britânica em outra aventura mística, desta vez em busca de um pedaço de meteoro que, segundo a lenda, fornece poderes sobrenaturais a quem encontrá-lo. Toda a ação se passará na Europa, visitando países como Escócia e França. Prepare seu passaporte!

"Ferrari sem gasolina"

A primavera no hemisfério norte chegou com tudo no Japão. O mundo dos gamemaníacos sofreu uma grande sacolejada com o surgimento do PlayStation 2, mas agora a briga é pra ver quem consegue apresentar o melhor game. É exatamente nesse ponto que todas as empresas do ramo estão voltando suas forças, tanto que é crescente o número de escolas de produção gráfica. Analistas de jogos, produtores e especialistas afirmam que de nada adianta a Microsoft lançar uma bomba como o X-Box, console duas vezes mais potente que o PS2, sem a existência de software que aproveite tudo o que o console oferece. "É como ter um Ferrari sem gasolina. A máquina é linda, mas não corre", diz Kiyotaka Sousui, da produtora Square.

Gatinho premiado

O produtor Kazunori Nanji, da Sony Computer Entertainment, recebeu o prêmio pelo Melhor Game de 1999, pelo jogo Dokodemo Isho (Sempre Juntos, em português). Os jurados escolheram o game de Nanji pelo fato de o personagem principal, um gatinho branco, ter conseguido conquistar espaço dentro da mídia não-especializada, chegando até a estrelar um comercial de refresco na televisão.

Coca em Final Fantasy

A Coca-Cola colocou no ar em abril um comercial estrelado pelos personagens do Final Fantasy. O desenho gráfico de 30 segundos apresenta a trupe toda na tela bebendo o refrigerante. A Coca lançou também uma promoção que distribui o PS2 como brinde. Aliás, várias empresas japonesas, como a JAL (Japan Air Lines), estão oferecendo o console da Sony como um incentivo ao consumidor.

Quinquilharias

Uma mania que vem ganhando força entre os jogadores de games do Japão é a coleção de itens, camisetas, colares, chaveiros, relógios e até carros com a marca dos jogos mais famosos. Um colar de pingente de prata do game Vagrant Story vale 150 dólares, um isqueiro Zippo do mesmo jogo custa 15 dólares e um simples boné, 25 dólares. Um carro de pequeno porte sai por 10.000 dólares.

Piratas mais velozes

As empresas do setor de entretenimento dedicadas, digamos, à técnica de reprodução não-consensual de games vêm apresentando melhoras. Estão mais rápidos no remake, isto é, em apenas seis meses são capazes de decodificar e copiar um novo produto e lançar no mercado paralelo. É impressionante o número de chineses presentes nas feiras de produtos de entretenimento realizadas no Japão.

Sob vigilância

Como evitar a cópia é praticamente impossível. As empresas japonesas presentes na Feira do Brinquedo de Tóquio proibiram terminantemente a fotografia dos lançamentos. Mesmo assim, muitos espiões com posse de minúsculas câmeras digitais registraram tudo. Muitas imitações são fabricadas na China e comercializadas no mundo inteiro.

As Garotas do O+

Fabiana Garcia, 22 anos
Taís Valieri, 19 anos

As gatinhas que já acompanharam Luciano Huck no H e agora dividem o palco com Otaviano Costa no O+ sempre curtiram videogames. "Eu jogava mais com meu irmão, que é superfissurado", conta Fabiana. "Mas quando eu era menor não largava meu Atari", conta. Já Taís não joga há um tempinho por um motivo bem mais chato: "Roubaram meu Mega Drive!", choraminga. "Eu jogava todos os dias, principalmente Sonic. Agora preciso comprar outro." Um jogo que impressionou a dupla foi Parasite Eve, para PlayStation: "Eu vi na casa de um amigo e adorei", afirma Taís. "É um dos jogos mais legais que vi até hoje." Alguém aí não gostaria de ensinar umas dicas para as duas?

Sonzeira

Escolha um jogo, monte a trilha sonora dele com três músicas e explique por que você as selecionou. A galera da Abril Music colaborou legal e vamos premiar 90 leitores com três CDs cada, além de mandar ao autor da melhor carta os 30 CDs ao lado

Ei, você aí, boca aberta. Coloque seu ouvido para trabalhar e seu cérebro para fritar. Escolha entre **Resident Evil**, **Gran Turismo** e **Final Fantasy** e monte uma pequena trilha sonora com três músicas (nacionais ou não, e não esqueça o nome do intérprete ou da banda. Outra coisa: pode ser qualquer música, não precisa fazer parte de um dos 30 CDs ao lado). Explique por que as canções que você elegeu devem fazer parte do game. Os autores das 30 melhores respostas de cada jogo vão escolher três CDs da lista ao lado e aquele que enviar a melhor carta vai levar a coleção toda.

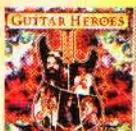
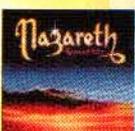
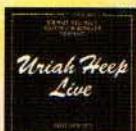
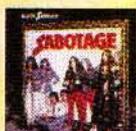
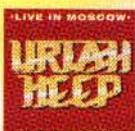
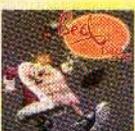
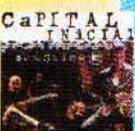
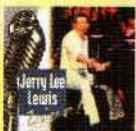
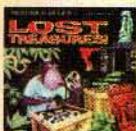
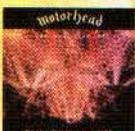
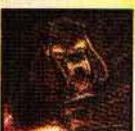
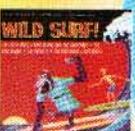
Para tentar te ajudar, a gente resolveu divulgar o gosto musical do pessoal aqui da redação que vai escolher as cartas, mas veja só no que deu: o Edson Rossi ama AC/DC, The Who e Rancid, nada a ver com o Claudio Pucci, que prefere B.B. King, Dave Brubeck e Count Basie (a gente só pôs o nome do Pucci porque ele conseguiu os CDs para a promoção); o Ronny vai de Prodigy e Offspring, mas a Érica curte Bon Jovi, Madonna, Ricky Martin e Rosana ("Como uma Deusa"). O Darius gosta de Eric Clapton e Sheryl Crow; o Ailton prefere Bezerra da Silva, Martinho da Vila e Zeca Pagodinho, mas nenhum deles é tão fanático quanto o Fábio, que ama Roberto Carlos e Metallica. Estamos te ajudando? Não? Ótimo. Então saca só o que ouvem os colaboradores: Green Day e Venga Boys (Humberto), Blink 182 e Charlie Brown Jr. (Ronaldo), Raimundos (Marcão), Sepultura e Skuba (Wellington), Heart e Mariah Carey (Priscila). Esperamos ter te confundido bastante. Agora, reze para que a sua seleção musical vá para as mãos certas, pois se você mandar ver um Backstreet Boys e a carta cair nas mãos do Fábio ou do Edson, já viu, né?

Dou-lhe 10

A relação de vencedores da promoção Dou-lhe 10, que virou Dou-lhe 20, será publicada na próxima edição, nº 153.

Bruce Dickinson Accident of Birth | John Bongiovi Volume 1 | John Bongiovi Volume 2 | Black Sabbath Heaven and Hell | Black Sabbath Live Evil | Black Sabbath Paranoid

B.Sabbath, Sabbath Bloody Sabbath | Los Hermanos | Maurício Manieri A Noite Inteira | Ultrage a Rigor (maiores sucessos) | Pulp Surfin' (surf music de primeira) | Inocentes

Guitar Heroes Volume 1 | Guitar Heroes Volume 2 | Helloween The Time of the Oath | Motorhead Ace of Spade | Motorhead Iron Fist | Nazareth Greatest Hits 1

Nazareth Greatest Hits 2 | Uriah Heep Live (Ao vivo) | Black Sabbath Sabotage | Uriah Heep (Ao vivo em Moscou) | Best of the Best (SuperColetânea) | Capital Inicial Acústico MTV

Carl Perkins (Ao vivo) | Jerry Lee Lewis (Ao vivo) | Lost Treasure (Surf Music) | Motorhead, No Sleep' til Hammersmith | Motorhead Orgasmatron | Wild Surf (Surf Radical)

Nome:...

.... **Idade:**...................

Endereço:...

.... **Telefone:**...................

E-mail:...

Console:...

Quero ganhar os CDs (escolha três da lista acima): ....

....

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da *Ação Games* e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos); **2)** Não há limite para o número de cartas; **3)** As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha); **4)** Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 21 de junho de 2000; **5)** Os vencedores serão comunicados pela redação da *Ação Games* a partir do dia 3 de julho de 2000 até o dia 31 de julho de 2000; **6)** As cartas enviadas não serão devolvidas; **7)** Os participantes autorizam a *Ação Games* ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessário; **8)** Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas; **9)** Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Envie esta ficha junto com sua carta para a redação da *Ação Games* – Avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar – CEP 05425-902 – São Paulo-SP (somente serão aceitas as cartas com carimbo postal até 21 de junho de 2000).

Mr. Web

Show automobilístico

Sites de games trazem bem mais que dicas. O do Gran Turismo 2000 é campeão

Priscila Pastre

Viaje pelo site de Gran Turismo 2000. Você pode conhecer a ficha técnica de dezenas de carros dos mais diversos fabricantes, pode mandar postais para amigos e ainda descobrir detalhes deste game 10. Longe do mundo dos jogos, não deixe de visitar www.jumbo.com e incremente seu computador. No site, há mais de 300.000 softwares disponíveis.

Gran Turismo 2000 (PlayStation 2)

Quem quiser babar nas aventuras radicais do Gran Turismo 2000 pode acessar o site http://www.playstation.com/games/categories/racing/gt2/main.html. Dá pra assistir a simulações das corridas, sentir o grau de realismo do jogo e ficar morrendo de inveja de quem já anda por aí exibindo o PlayStation 2. Você tem ainda a oportunidade de conhecer os mais de 500 carros que podem ser pilotados no racing. Postcards bem legais ficam à disposição dos internautas que queiram mandar uma mensagem via e-mail pros amigos (em inglês).

King of Fighters (PlayStation)

Não invente de enfrentar Omega Rugal sem estar realmente preparado. Imagine o que um cara que detona o próprio corpo com explosivos pode fazer com meros mortais. Ok. Se você se acha bom o suficiente para encarar essa, fique por dentro dos comandos que o jogo vai exigir dos lutadores. Tudo o que você precisa para começar a treinar está em http://www.playstation.com/games/categories/fighting/snk/kingoffighters.html.

Que a sorte, a força, a justiça, o cosmos e seu santo de devoção estejam com você!

Kirby 64: The Crystal Shards

Ele é simpático, gordinho e cor-de-rosa. O aspecto meigo da criatura pode levar os gamemaníacos à duvida: "Será que ele é?". Questões íntimas à parte, ele precisa de sua ajuda para enfrentar os perigos e salvar uma linda fadinha raptada por misteriosos inimigos. Dicas do jogo você encontra no site www.nintendo.com/n64/kirby64/index.html. E se você quiser saber mais sobre a história de Kirby, visite http://videogames.gamespot.com/n64/adventure/kirby64/index.html (em inglês).

Tekken

Para quem procura dicas e quer dar uma olhada em trechos das lutas de Tekken, o endereço é www.playstation.com/search/index.asp. Nele, você tem acesso aos minisites de Tekken, Tekken 2 e Tekken 3. E tem mais: links para páginas dedicadas ao recém-lançado Tekken Tag Tournament para PlayStation 2. Dá para baixar o sound track do jogo em MP3 e escolher os personagens que você quer conhecer.

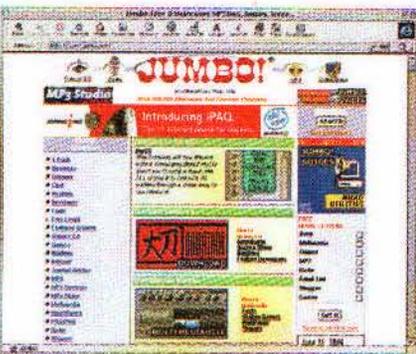
Sorria, meu bem!

Os caras que idealizaram o site www.tl.com.br/pessoal/sorria/sorria2.htm deviam estar muito bem-humorados e com tempo de sobra pra pensarem em tanta baboseira! Tem piada pra todos os gostos. Você escolhe seu tema preferido. Dá ainda pra matar o tempo se distraindo com charadas, cartoons e trocadilhos. E tem gente famosa rindo à toa no site. É só clicar em SORRISOS pra conferir a alegria da galera. Para completar as babaquices, há um teste para detectar se você está virando um viciado em Internet.

Descubra o Brasil

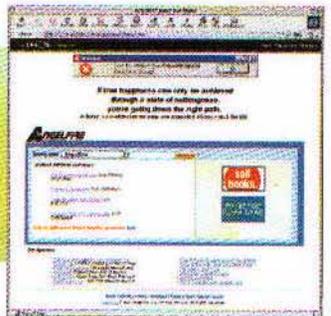
Legal dar uma passadinha em www.ibge.gov.br/ibgeteen/index.html para começar a conhecer melhor o país onde vivemos. Engana-se quem pensa que é chato visitar o site do IBGE para teens, já que a instituição trata de assuntos como desemprego, ecologia, direitos do adolescente e analfabetismo. Mas a linguagem simples dos pequenos textos e as ilustrações e gráficos supercoloridos fazem com que se torne divertido navegar nele. Você pode acessar pra fazer seus trabalhos de escola ou simplesmente para bisbilhotar as curiosidades que ele traz sobre o Brasil.

Torne-se um cidadão virtual

Se você já está cansado das boas e velhas salas de bate-papo, que tal entrar para um mundo virtual? Mais de 300 mundos estão à sua espera em http://www.activeworlds.com.br/. Trata-se de uma vida alternativa em 3D. Você pode se tornar um personagem virtual, construir uma casa, interagir com os outros habitantes em tempo real, resolver enigmas, participar de jogos e ainda navegar por labirintos. Para conferir tudo o que o Alpha World oferece, é só acessar e fazer gratuitamente o download do browser. Para entrar definitivamente na "comunidade" é cobrada uma pequena taxa anual.

Turbine seu computador

Acesse www.jumbo.com para fazer downloads de programas que vão incrementar seu computador. Ele deixa à sua disposição mais de 300.000 softwares superlegais. Para a alegria dos internautas, a maioria é de graça. Dá pra baixar jogos, programas para MP3, protetores de tela, papéis de parede, desktops e muito mais (em inglês). Se você optar por um site em português, a dica é www.gratis.com.br. Quem se associa recebe e-mails periódicos que informam sobre os lançamentos. Nesta página, todos os programas são de graça.

As defensoras (mais sensuais) do universo

Elas são lindas, cheias de coragem e de curvas. As heroínas dos quadrinhos estão esperando por você em http://www.angelfire.com/ne/Genipabu/Sensuais.html. Os papais podem matar a saudade da bela quarentona Mulher Maravilha, enquanto os filhos podem se aventurar com a modernosa, jovem e bela Lara Croft. O site oferece links para que você encontre fotos sensuais e curiosidades de suas supermulheres favoritas (em inglês).

Fuga para a Internet (via celular)

Tendência apresentada na Tokyo Game Show 2000 mostra que o mundo do videogame caminha para a web e os telefones celulares, criando jogos interativos e de bolso. E por falar em Internet, feira mostra que acesso à rede fez Dreamcast dar o troco no PS2 e no projeto X-Box

Shinichiro Nakaba, correspondente em Tóquio

Já pensou entrar num grande game center com 380 jogos à disposição e experimentar tudo o que há de mais moderno? Foi o que os organizadores do Tokyo Game Show 2000 ofereceram para 132 mil pessoas durante o evento realizado em abril na capital japonesa. Uma viagem virtual, capaz de fazer qualquer um se perder entre efeitos especiais, concertos com personagens de games e batalhas na Internet. Aliás, os jogos na rede digital são as principais vedetes do mercado. Não adiantou a Sony lançar o PlayStation 2, nem a Microsoft anunciar o X-Box, quem mais vem impressionando o público é a Sega Enterprises com o Dreamcast, console capaz de reunir gamemaníacos do mundo inteiro para batalhas, em tempo real, na Internet. Isto sem falar no recurso do Dreameye, uma pequena câmera que possibilita transformar o equipamento num telefone-vídeo, previsto para chegar 0-ao mercado em junho.

Em entrevista realizada através deste recurso, o técnico da Sega Mitsuyoshi Takahashi afirmou que o contato videotelefônico entre o Japão e qualquer outro país, inclusive o Brasil, é tecnicamente possível. A resolução da imagem e a qualidade do som ►

Aos grandes do mercado restou usar novos joysticks como ferramenta inovadora e ressuscitar antigos personagens do videogame, como o Pac-Man, em versões modernas. Outro recurso das produtoras foi modificar os códigos dos jogos existentes para permitir o uso em todos os consoles possíveis. Ou seja, logo os games estarão à disposição em praticamente todos os equipamentos, independentemente da marca. Bom para todos nós.

Ilustração: Glauco Zanichelli

deixam a desejar, mas o processo é muito melhor que um telefone convencional, principalmente para quem está a distância.
Já os jogos na rede acontecem como se o oponente estivesse ao seu lado. Enquanto parte do mercado se preocupa em produzir consoles poderosíssimos, mas com reduzido número de novos games, empresas de jogos de bolso e de telefonia móvel vêm inovando e apresentando alternativas com os recursos da web. Tanto a Sony como Bill Gates, da Microsoft, já admitiram que os celulares serão os maiores concorrentes dos consoles num próximo futuro.

Uma arma para os consoles são os modems. Com eles, a conexão de qualquer equipamento à Internet será possível. O que acontece é previsível: está todo mundo preocupado para descobrir, o quanto antes, que tipo de game as pessoas irão querer jogar pela Net.

A dificuldade em criar novos games representa o maior obstáculo para os grandes do mercado. A produção de cinco minutos de um jogo de batalha como o Kessen desenvolvido para o PS2 tomou quase um ano de um grupo de programadores. A Microsoft negocia com uma empresa japonesa de Kyoto a criação de sofisticados softwares para o X-Box. Dentro deste contexto em que só gigantes teriam espaço, para os que têm pouco dinheiro deve sobrar criatividade. Assim, empreendimentos pequenos ligados à Internet começam a fazer sucesso no Japão.

Seguindo esta tendência, o portátil WonderSwan pretende comercializar até a metade deste ano o MobileWonderGate, um adaptador que permite conexão com um celular e, conseqüentemente, navegar e jogar na web. No Japão o WonderSwan está no mercado por 4.800 ienes (cerca de 48 dólares) e os cartuchos por 4.500 ienes (45 dólares) em média. Para não ficar atrás, a produtora Square já avisou que estará até o ano que vem com o PlayOnline, um servidor de Internet destinado a transformar o PS2 num game center virtual ligado a todos os cantos do planeta.

Todos pedem jogos novos

Para os profissionais do mercado, a Tokyo Game Show ficou devendo novos jogos. Takeshi Yamasaki, do departamento de desenho industrial da Alps, produtora de joysticks e acessórios para consoles, lamentou a falta de games inéditos e destacou a rápida evolução dos recursos colocados à disposição dos maníacos na Internet. Yamasaki, que produzia gráficos para games quando estudante universitário, diz que o desenvolvimento da infra-estrutura na rede digital, com jogos, sistema de telefonia, televisão a cabo e comércio eletrônico, é o segmento que mais crescerá nos próximos anos. "Os consoles estão sendo aperfeiçoados, mas não há novos jogos. As mudanças estão muito rápidas e os programadores não têm como explorar todos os recursos apresentados pelos fabricantes de consoles. Hoje, por exemplo, muitos já estão começando a falar sobre o Playstation 3 (previsto para ser lançado em 2005)", afirma Yamasaki. Ele se surpreendeu somente com alguns simuladores criados para o PS2 e acredita que, apesar do lançamento do PS2, o hard Nintendo 64 continua bem aceito entre os profissionais de criação de jogos do mercado. O próprio Yamasaki aposta no novo console Dolphin que está sendo desenvolvido pela Matsushita e a Nintendo, programado para chegar ao mercado dentro de um ano e meio.

Kenichi Suzuki, vendedor de loja de games em Tóquio, também afirma que os games não estiveram muito empolgantes durante a Tokyo Game Show. "Existe muita seqüência de jogos já existentes", lamentou. Em sua loja, os games mais vendidos são os destinados ao PlayStation. De acordo com Suzuki, a demanda pelo Tekken disparou, no início de abril, mas os mais vendidos em seu estabelecimento desde o lançamento do PS2 são respectivamente Ridge Racer V, Dead or Alive e Final Fantasy IX.

Joysticks inovadores

Se os consoles estão melhores, os joysticks acompanham as mudanças. O Nintendo e o PlayStation contam desde março com um acessório semelhante a uma vara de pescar, utilizado em games bastante simpáticos. Através de movimentos naturais, como se estivesse lançando o anzol na água, o jogador se sente realmente dentro de um barco ou às margens de um lago. O software dá detalhes do peixe capturado, como nome, peso e comprimento. Já o Dreamcast lançou em abril a divertida série com título em português Samba de Amigo, game com dois chocalhos que devem ser movimentados conforme as ordens que aparecem no vídeo. O acessório chega ao mercado por 7.800 ienes (78 dólares).

Ainda da Sega chegam dois novos controles de Dreamcast, ASCII Stick Fighting Tipe (70 dólares) e ASCII Pad FT (30 dólares), destinados para games de luta, e o primeiro joystick análogo ASCII Mission Stick (76 dólares). Os games de corrida do PlayStation contam com um novo volante, o Hyper Steering V Evolution 2, que está nas lojas japonesas por 60 dólares, e um comando de trem com acelerador e freio de mão. Outro que literalmente manda bala é o revólver desenvolvido pela Namco para o Oh! Bankyuuun, game para o PS2 em que o jogador tem de acertar os alvos que aparecem na tela. Já o GameBoy está com o Turbo File GB (42 dólares), nova versão, mais potente, do equipamento que permite armazenar dados dos games. Os cartuchos de memórias custam 2.500 ienes (25 dólares).

Resumo da ópera

- Os grandes fabricantes de console pedem jogos cada vez mais complexos, que exigirão mais grana e mais tempo de produção.
- A saída para os pequenos é serem mais criativos e partir de vez para games portáteis, que possam ser jogados pela Internet via telefone celular.
- Haverá cada vez mais jogos para assinantes. Você pagará uma mensalidade e poderá enfrentar pessoas de todo o mundo dentro desses clubes virtuais.
- A criatividade dos produtores de games não está tão em alta. Como os jogos levam cada vez mais tempo para ficarem prontos, existem muitas continuações de games campeões de preferência, mas as novidades são poucas.

Ao custo de 3 dólares mensais por game, é possível jogar xadrez e trocar figurinhas coloridas nos celulares. Num jogo de corrida de cavalos, o jogador escolhe o tipo de pista (areia ou grama) e trata o animal virtual até o dia do confronto, realizado três vezes por semana. Os jogadores cadastrados têm ainda a preocupação de deixar o cavalo em ponto de bala para o dia da corrida. Este game, um dos mais populares da rede digital, conta com 10.000 assinantes. Existe até mesmo um jogo em que o objetivo é conquistar uma gatinha digital com no máximo 90 cantadas na rede. A produtora Bandai, por exemplo, está desde o ano passado com uma série de 15 jogos na web i-mode de telefonia celular, que podem ser acessados somente pelos assinantes da companhia Nipon Telegraph and Telephone (NTT). A Sony comercializa, por enquanto somente no Japão, o PocketStation (38 dólares), joguinho pouco maior que um chaveiro, que permite fazer o download de games do PST, para o fanático praticar na escola ou no trabalho.

Perfect Dark (N64)

Tiro/Ação, da Rare
Lançamento: este mês

A obra-prima mais promissora dos 64 bits está chegando. Com enredo caprichado o ambiente é marcado pelo ano 2023, quando a agente especial Joanna "Perfect" Dark é convocada para investigar uma conspiração na qual o governo pode estar envolvido... mas a trama mostra-se ainda mais reveladora, chegando a conflitos entre alienígenas.

O ponto forte deve ficar no modo Multiplayer, que promete inovar o gênero, trazendo opções inéditas nos videogames e adversários com uma inteligência artificial incrível.

The World is Not Enough 007 (N64)

Ação/Tiro, da Eurocom
Lançamento: junho

O agente secreto mais venerado do mundo volta a investigar a plataforma da Nintendo, convocando os espiões de plantão e enfrentando os terroristas da mais recente versão do filme, *007: O Mundo Não É o Bastante*.

Rápido e letal, o britânico descarta os adversários usando armas pesadas e os mais modernos equipamentos de espionagem do mundo. Segundo os produtores os jogadores estarão na frente de batalha e suas ações irão interferir no desenrolar da história... o retorno de 007 parece mesmo excitante!

Excite Bike 64 (N64)

Corrida, da Nintendo
Lançamento: este mês

Matando a saudade dos gamemaníacos, Excite Bike volta para mostrar que nostalgia combina com tecnologia. A primeira versão (lançada em 1985) fará parte do pacote, mas estão sendo acrescentados modos totalmente novos (além do velho editor de pistas).

As competições de motocross ficam enlameadas por 20 pistas desafiantes (trazendo atalhos, obstáculos, trepidações), enquanto os pilotos acionam turbos, regulam motores, trocam equipamentos. Todos os quesitos para um pega viciante estão presentes.

Dinosaur Planet (N64)

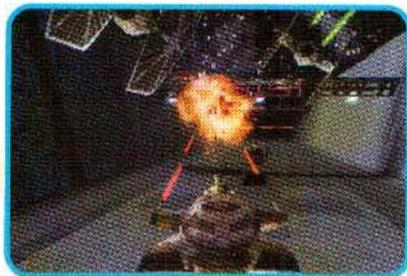
Ação/Aventura, da Rare
Lançamento: 2001

O projeto mais ambicioso da Rare iniciou as produções no final de 1999, e vai misturar ação, aventura, exploração, tiro – além de toques de RPG.

A história épica traz dois personagens, Krystal e Sabre, que terão aventuras paralelas e diferentes. Ambos enfrentarão forças milenares num mundo selvagem infestado de armadilhas e inimigos – com muitos equipamentos e movimentos para encarar os perigos. A jornada pode rolar durante o dia ou a noite e traz variações climáticas. São 512 mega incríveis. KCT!

Star Wars: Demolution (PST)

Ação, da Lucas Arts
Lançamento: não divulgado

Steven Spielberg revelou que a Lucas lançará oito títulos este ano. E a versão Demolution de Guerra nas Estrelas parece divertida! A ação mistura corrida e tiros numa batalha entre naves participantes (algumas já conhecidas pelos fãs da série) de um torneio organizado por Jabba, O Horrendo. O pirata do espaço não revelou seus planos, mas as arenas espalham-se por toda a galáxia e todos os desafiantes estão interessados nos altos prêmios em dinheiro – utilizando equipamentos pesados. Sinta a força!

Final Fantasy IX (PST)

RPG, da Squaresoft
Lançamento: julho

Quando a melhor produtora de RPGs fala, é bom escutar! A nova versão Final Fantasy volta às origens, mostrando um visual de fantasia e personagens SD (superdeformados). Poucos detalhes foram revelados, mas oito integrantes estão confirmados no enredo, que não trará um protagonista, mas sim vários personagens controlados em momentos diferentes da jornada. Também há expectativas quanto à aparição de alguns heróis da empresa (Cloud Strife, Squal Leonhart)... também poderá ser o último FF para 32-bit.

Space Channel 5 (DC)

Dança, da Sega
Lançamento: junho

Outro título engrossando as pistas de dança! O enredo aqui é interessante: numa galáxia distante a espécie alienígena Morolian está prestes a pôr em prática um plano para dominar o espaço, subjugando outras raças por meio de um ritmo hipnótico. Encarnado na pele de Ulala, uma repórter de TV do canal Space Channel 5, sua missão é dançar no embalo extraterrestre para cobrir os fatos e desvendar o plano dos ETs para o resto da humanidade. Seus dedos rebolarão muito com essa coreografia espacial.

Ultimate Fighting Championship (DC)

Luta, da Anchor/Crave
Lançamento: 2º semestre

Golpe baixo! O Dreamcast ganhará uma versão do famoso UFC (Ultimate Fighting Championship) – campeonato de vale-tudo que reúne lutadores de vários países, inclusive Brasil. Desenvolvido pela Anchor Incorporation – empresa formada por ex-programadores de jogos como Soul Blade, Tekken, Tekken 2, Toy Fighter –, até agora foram confirmados 22 lutadores (estilos de combate greco-romano, jiu-jítsu, luta livre), mas essa quantidade deve aumentar, trazendo personagens que marcaram a história dos eventos.

Mickey's Racing Adventure (GBC)

Corrida, da Disney/Rare
Lançamento: não divulgado

Marcando a estréia de Mickey e seus amigos no portátil colorido da Nintendo, aqui a ação mistura corridas (usando barcos ou carros) com elementos de aventura, além de minijogos – uma produção realizada com a parceria entre Disney e Rare.

Os personagens que estrelam nas competições são Margarida, Mickey, Minnie, Pateta, Pato Donald, Pluto. Os jogadores faturam prêmios em dinheiro para comprar equipamentos e veículos novos, cruzando cenários variados (divididos em três fases) e desafiando chefões.

Julho

DC

D2	Aventura
Deep Fighter	Luta
Evolution 2: Far off Promise	RPG
Metropolis Street Racer	Corrida
Star Trek: New Worlds	Estratégia
Super Magnetic Neo	Ação

GBC

Army Men II	Ação
Barbie Fashion Pack	Múltiplo
Cannon Fodder	Ação
Carnivale	Ação
Looney Tunes Collector: Alert!	Aventura
Pokémon Attack	Quebra-cabeça
Power Rangers: Lightspeed Rescue	Ação
The Legend of Zelda: Tri-Force Series The Tale of Power RPG	RPG
Xena Warrior Princess	Ação
X-Men: Mutant Academy	Ação

N64

Aidyn Chronicles: The First Mage	RPG
Banjo-Tooie	Aventura

PST

Blaster Master II	Ação
Darkstone	Aventura
Disney's Dinosaur	Aventura
Duke Nukem: Planet of the Babes	Ação
Earthworm Jim	Ação
Harvest Moon: Back to Nature	RPG
Jeremy McGrath Supercross 2000	Corrida
Lunar 2: Eternal Blue	RPG
Rampage through Time	Ação
Speedball 2100	Esporte
Who Wants to be a Millionaire?	Estratégia

Um jogo da pesada (e à toda prova)

Para avaliar se Tekken Tag Tournament é realmente tudo o que promete, trouxemos um convidado bem especial, que analisou o game com a gente

Foto: Carol do Valle

Ronny Marinoto

Desde que o Playstation 2 foi anunciado, só se falava em um jogo, Tekken Tag Tournament. O desespero acabou. Checamos tudo e ainda contamos com a opinião de um analista especialíssimo, um peso pesado dos videogames, o vocalista da banda Ratos de Porão e apresentador da MTV João Gordo. "Tenho um PlayStation e um Nintendo 64", já vai logo intimando, para deixar claro que ele não é novato nessa praia.

Nem bem chegou à sala de jogos da gente, no oitavo andar do prédio da Abril, ele se acomodou no sofá e não largou mais o joystick. Para ele, a qualidade de imagem do PlayStation 2 é chocante. "Você percebe os menores detalhes no movimento dos personagens. São os melhores gráficos que já vi na minha vida", elogia. Com conhecimento de causa, ele reclama da trilha sonora do jogo. Segundo João Gordo, deveria ter algo mais agitado, pois "essas músicas chatas enjoam".

Para não passar de amador, João Gordo avisa que sempre jogou muito. "Mas gostei mesmo de Resident Evil, Driver, 007 GoldenEye, Turok, Syphon Filter e um jogo de luta que não é muito conhecido, porém é bem legal: o Cardinal Sym, que tem lutadores incríveis", enumera. Outro jogo que é considerado animal por ele é Biofreaks. Totalmente à vontade, ele é o tipo de jogador que entra no game. "Cheguei a terminar o Syphon Filter e o Medal of Honor, e este me fez até passar mal. Jogando Tomb Raider tive até vertigem, um barato, cara."

Por essas, Tekken Tag Tournament agradou muito. A jogabilidade foi elogiada – "os lutadores respondem rapidamente aos comandos". O cara ficou em êxtase: "Nem quero mais jogar nos meus antigos videogames. Essa máquina é o futuro e assim que lançarem o modelo americano eu vou comprar um PlayStation 2 pra mim". E Tekken foi aprovado. "Sempre sonhei em poder jogar em casa com a mesma qualidade dos Arcades."

João Gordo lembra que começou jogando nos fliperamas da avenida São João (centrão da cidade de São Paulo, lugar meio decadente), e naquela época os videogames domésticos eram feios e chatos. "Mas, agora, você pode ter esses jogos em casa, com a mesma cara dos Arcades. Tekken e o Play 2 merecem nota 10", arrematou.

Tarado pelo assunto games, no programa que apresentava na MTV ele teve um espaço reservado para o Garganta e Torcicolo, uma produção dinamarquesa que permitia a participação do público em um game televisivo. "O cara ligava no programa e podia jogar

controlando as ações dos monstrinhos no vídeo, usando as teclas do próprio aparelho", explica.

A bordo de suas inúmeras tatuagens e piercings, ele nos contou que antes mesmo de ser contratado pela MTV foi participar de uma brincadeira do MTV Esportes, que tinha a apresentação de Marcio Garcia. O lance era surreal: o Gordo teria de fazer uma luta contra o campeão brasileiro de sumô e foi aí que ele descobriu que esses lutadores não são apenas barrigudos, e que o esporte exige muito treino e exercícios. "Os caras são muito fortes. Eu apanhei até do irmão mais novo do campeão", confessa.

Para quem olha assim meio desconfiado, ele parece não gostar de nada que tenha menos de meio metro e seja bonitinho. Puro engano. João Gordo conheceu o desenho do Pokémon há pouco tempo. Quer saber o que ele acha? O cara está gostando.

Nome: João Gordo
Idade: 36 anos
Peso: 170 kg
Personagem mais legal de Tekken Tag Tournament: True Ogre. "Escolhi esse por ser um demônio muito bem feito, além de ter poderes legais."
Videogames: "Tenho um PlayStation e um Nintendo 64."

Agradecimentos: Crazy Games (0XX11 578 6353) e Amazingames

O Gordo vai estar com um novo programa na MTV a partir deste mês. Será um tipo de talk show (como o do Jô Soares), que deve ir ao ar no período noturno, perto da meia-noite. Ali, ele vai entrevistar gente bizarra e diferente. Também vai ter uma banda para acompanhá-lo – os caras não devem tocar jazzinho ou qualquer coisa do gênero. O som vai ser pesado, mais para punk-rock e ritmos undergrounds.

Kirby 64: The Crystal Shards

Cristal encantado

Apanhe tudo pelo caminho e veja por que este jogo é uma imensa fábula

Ronny Marinoto

Era uma vez um conto de fadas, num planeta em forma de coração onde os habitantes eram pequeninas fadas que levavam uma vida feliz. Até que um dia, de repente, aproximou-se uma nuvem negra, que trazia o mal e a tristeza. Rapidamente as fadas correram para salvar seu bem mais precioso, um cristal mágico que continha o poder de fazer com que todos os dias fossem ensolarados, com céu azul, permitindo que todos se sentissem felizes. Uma das fadas se lançou no espaço com o cristal, fugindo da escuridão. Mas criaturas em forma de pequenas nuvens a seguiram e a derrubaram, partindo o cristal em vários pedacinhos.

À noite, quando Kirby estava no quintal de sua casa, ele viu uma chuva de cristais que cortaram o céu. Foi quando a fada aterrissou sobre sua cabeça. Os cristais se espalharam por todo o planeta de Kirby e outros planetas vizinhos. Agora sua missão é ajudar a fada a recuperar todos os pedaços do cristal, para que ela possa remontá-lo e trazer de volta a paz e a felicidade a seu mundo. Você vai ver um jogo simples e muito divertido, que conta uma aventura incrível de Kirby, em lugares mágicos.

O jogo é todo fofinho e ao lado da fada e outros amigos, que vão ser recrutados durante sua jornada, você terá muito trabalho pela frente. Antes de entrar na aventura, aproveite o modo Tutorial do jogo para aprender os movimentos de Kirby. Neste modo você vai ver que seus inimigos podem ser sugados, cuspidos ou engolidos. Também vai aprender a combinar armas, o que será de grande ajuda em sua missão.

Quando um inimigo é engolido, você passa a usar a arma que ele possui. Deste modo, você ainda poderá combinar armas deixando seu ataque mais poderoso. No jogo, quem encontra um pedaço do cristal é logo atacado e tem seu corpo dominado por uma criatura da escuridão. Essa pessoa só é libertada quando você vencê-la em batalha.

Os personagens que são libertados por você vão acompanhá-lo na viagem e poderão ajudá-lo em alguns momentos.

Os cenários têm gráficos como os de um desenho animado e são muito bem feitos.

Você vai andar por desertos, praias, florestas e castelos, por vários mundos diferentes. No caminho, vai colecionar alguns itens, como estrelas, que depois de acumuladas se transformam em uma vida, e pequenos pedaços de cristal: por isso, fique atento para não deixar nada para trás. Seu desempenho é contado em porcentagem e o cartucho possui save automático. E então, o que você está esperando? Mãos à obra, o planeta-coração precisa ser salvo.

Kirby 64: The Crystal Shards

Aventura	
Gráficos	8,0
Som	8,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,0
Nota Final	8,5

Fabricante: HAL Laboratories

Minigames

Além do modo Aventura, você encontra no cartucho três minigames para se divertir.
Você pode disputar uma corrida de saltos, fazer uma disputa para ver quem colhe mais frutas ou tirar um racha no jogo da plataforma flutuante.

Corrida de saltos

Colheita de frutas

Plataforma flutuante

Para sugar um inimigo, basta segurar o botão B. Para engolir aperte no direcional e para cuspir aperte B novamente

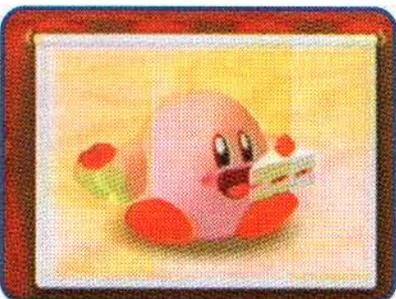
Com o botão A você pode apenas saltar, ou voar se ficar apertando diversas vezes. Seu vôo é limitado ao fôlego de Kirby

Em quase todas os cenários, quando iniciar a fase, mova-se para o fundo da tela e encontre itens escondidos

Depois de engolir seu inimigo e adquirir sua arma, use o botão C↓ e atire a estrela contra um outro inimigo.Isso vai combinar as armas. Sugue e engula a estrela novamente para ficar com a arma combinada

Cuidado com os pilares que caem nesta fase, você perde a vida com apenas um golpe

No final das fases você pode pegar um bônus. É só acertar o pulo no item desejado

Cada mundo é formado por cinco fases

Você tem uma opção em que pode assistir aos filminhos que contam a história do jogo

JOANNA DARK VOLTOU
PERFECT DARK™

Chegou Perfect Dark. O melhor jogo de espionagem dos últimos tempos.

PARA COLOCAR VOCÊ NA FOGUEIRA.

Visite o nosso site: www.nintendo.com.br

Para saber onde encontrar, ligue BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814.8234.

Publicado por

MediEvil 2

A noite dos

Você é um guerreiro que ficou 100 anos adormecido e é chamado para combater o mal

Ronny Marinoto

O território dos mortos foi profanado – acorde, sir Daniel! Você tem trabalho a fazer.
Depois de ficar adormecido por um século, o lendário guerreiro sir Daniel, que nasceu no ano de 1250 e morreu em 1286, mais uma vez é invocado do mundo dos mortos para combater o mal. O espírito de Zarok foi libertado e está vagando pela Terra, espalhando o terror. Como nos velhos tempos, você é o único que conhece os pontos fracos dele e pode detê-lo.

A exemplo do primeiro jogo da série, este também é um game muito engraçado. A começar pelo astro principal, que é a caveira – ou o que sobrou dela – de um bravo cavaleiro medieval. De tempos em tempos, a maldição de Zarok se manifesta e o cara de caveira é trazido de volta do mundo dos mortos para restaurar o equilíbrio de forças entre o bem e o mal.

Acordando dentro de um museu de história, que foi onde tudo começou, sua missão é fazer com que o espírito de Zarok retorne para dentro de um livro mágico. Durante a jornada, você encontrará muitos obstáculos e terá de procurar por muitas chaves e itens. São 15 fases e seu progresso poderá ser salvo no Memory Card após completar cada uma delas. Seus inimigos são criaturas mágicas ou ossadas de dinossauros, além de cadáveres ressuscitados pela mágica de Zarok.

Os comandos são muitos, mas a adaptação é rápida. Para vencer seus adversários você contará com armas como espadas, metralhadora, bestas, uma tocha e até mesmo seu braço esquerdo, que pode ser arrancado e usado para atacar – não se espante, é isso mesmo. Som e gráficos estão ótimos, a diversão é garantida. Depois dessa aventura, quem vai querer um descanso de 100 anos vai ser você.

Comandos

- **X - Ataca/Ação (pegar, empurrar, ler ou conversar)**
- **■ - Ataque especial**
- **● - Saltar**
- **▲ - Usar o escudo/Quando estiver correndo aperte para disparar um turbo**
- **→→ - Correr**
- **R1 - Segure para mover sir Daniel para os lados**
- **R2 - Gira a câmera para a direita**
- **L1 + ■ - Trocar de arma**
- **L2 + R2 - Visão em primeira pessoa**
- **Select - Tela de inventário**
- **Start - Pause**

Cálice e grana

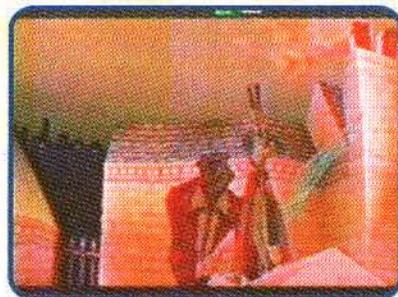
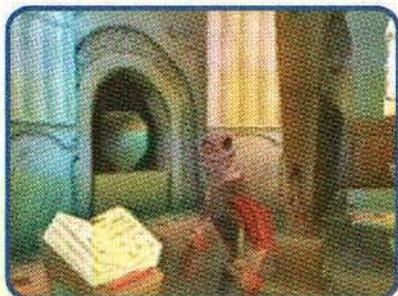
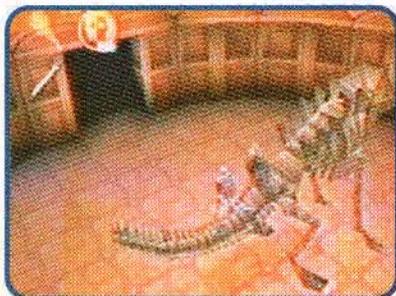
Cálice - Para conseguir o cálice, você deverá exterminar muitos inimigos, até ter êxito total: ou seja, completar 100% do serviço. Essa contagem é da energia liberada pela alma dos que são destruídos. De posse do cálice, fale com o professor no laboratório e ele vai lhe dar uma nova arma para ser usada em combate.

Dinheiro - O dinheiro encontrado no jogo servirá apenas para compra de itens, como munição para suas armas. Para isso, basta você encontrar um vendedor – eles aparecem em quase todas as fases.

MediEvil 2		
Ação/Aventura	Gráficos	9,0
	Som	9,0
	Jogabilidade	9,0
Fabricante	Diversão	10
Kalisto	Nota Final	9,2

mortos-vivos

A abertura do game conta como tudo acabou em 1386 e como vai recomeçar em 1886

Use a bala no canhão, acenda a tocha na parede e depois acenda o pavio

Após conseguir o relógio, escale a parede ao lado dos leões de pedra e alcance o telhado

Use o botão X para ler escrituras, empurrar ou puxar objetos

Suba nas costas do Dino e acerte o ponto de energia perto da cabeça. Quando ele começar a voar, acerte-o com tiros

Depois de encontrar os três amuletos, use-os nas estátuas

Seus inimigos ficam em pedacinhos quando atingidos, e a energia de suas almas é somada ao cálice

Se completar os 100% do cálice, você poderá pegar uma nova arma com o professor

O seu último desafio é enfrentar um demônio. Fuja dele e atire na aeronave

Recupere sua energia parado sobre essa fumacinha verde

Com a grana acumulada durante a partida, compre munição para sua arma com os vendedores

No final tudo acaba bem e o mocinho vai entrar em lua-de-mel

Urban Chaos

Supertira em

Tente manter a ordem na cidade dominada pelo medo, num jogo que lembra os

Ronny Marinoto

Uma profecia de Nostradamus conta que no sétimo mês do ano de 1999 o grande rei do terror veio do céu. Ele trouxe à vida o rei dos mongóis e a partir dessa data a guerra reinaria livremente. Em seguida a esse anúncio, você assiste a um CG que mostra uma festa de passagem de ano. O dia é 31 de dezembro de 1999 e, em uma ação rotineira, a polícia faz um flagrante em dois assaltantes e lhes dá voz de prisão. Tentando fugir, um deles é morto e o outro, dominado. Quando os policiais pensam que tudo está sob controle, surgem das sombras do beco três homens vestindo roupas pretas e portando armas de alto poder de fogo. Depois de dispararem contra os policiais, resgatam o bandido e desaparecem nas sombras novamente, deixando de presente uma granada explosiva.

Após esse CG animal, você vai conhecer um jogaço, com muita ação e adrenalina. Na pele da policial D'Arci Stern, que vive em uma cidade dominada pelo pânico e o medo, repleta de arruaceiros, bandidos e traficantes, você enfrentará um desafio só visto nos bons filmes de cinema. Uma organização chamada Wildcats (gatos selvagens) controla as atividades criminosas na cidade e a polícia tem dificuldades de agir, pois possui um número reduzido de cadetes na corporação. Mas Stern é uma policial durona e se destaca em técnicas de combate.

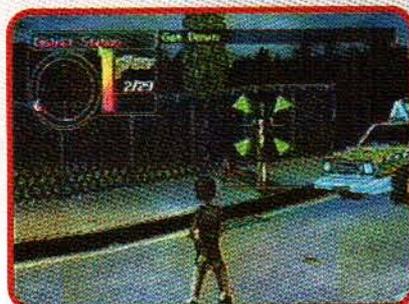
Sua missão é definida pelo departamento e você parte para o corpo a corpo nas ruas. As tarefas incluem falar com informantes, que estão disfarçados no meio do povo, e obter informações sobre o paradeiro dos bandidos. Em geral o lance é restabelecer a lei e a ordem. A questão é que, para isso, você não vai poder se prender a nenhum manual do bom policial, pois os malandros só atendem você na base da porrada.

Para começar a jogar você terá de passar por um breve treinamento, no qual vai aprender a lidar com os movimentos da moça e se adaptar aos comandos.

Você possui ações como chutar, socar, saltar e vai até aprender a dirigir. O treinamento é simples e você deverá apenas seguir as instruções que lhe serão dadas. Depois das provas de treino se tem acesso às provas de rua – e aí o bicho vai pegar.

Na primeira missão no RTA, você terá de levar um veículo acidentado para o distrito e em seguida capturar o pilantra que causou o acidente. Guie-se sempre usando seu GPS (localizador de posição) e ande na direção das setas até atingir o ponto desejado. Não descuide da hora de aprender a dirigir, pois durante o jogo vão rolar perseguições e você vai precisar de um carro. Para ter sucesso em suas tarefas, fique muito atento ao cenário, já que terá de subir escadas que nem sempre ficam à mostra – podem estar em becos ou na parte de trás dos prédios. Em outra ocasião você deverá saltar do

Nesta parte do treinamento, você só precisa completar três voltas na pista, usando o carro de polícia

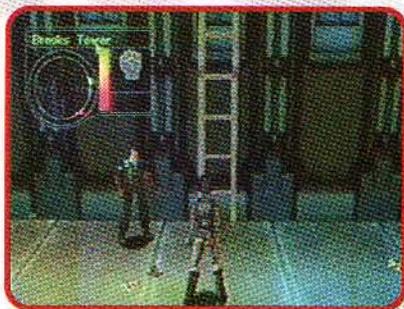
Os CGs que são mostrados durante o jogo são animais e vão contando a história

Quando estiver armado, seu alvo será marcado por uma mira

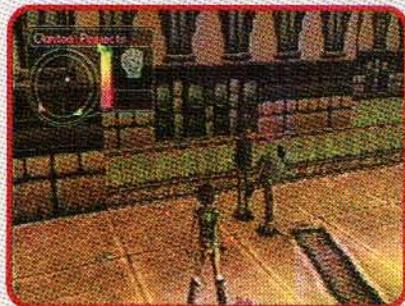
Você será dono de um arsenal pesado, com metralhadora, granada e espingarda

apuros

melhores filmes policiais

topo de uma cobertura para outra, como só é visto nos filmes.

Os elementos que integram a Wildcats aparecem por toda parte e, às vezes, estarão armados. Cuide-se e não dê moleza aos inimigos, afinal sua carreira está em jogo. Para obter ajuda nas tarefas use o radar: posicione-se na direção em que apareça o nome do alvo desejado no radar, depois caminhe em sua direção. As diferentes cores das setas indicam alvos diferentes. Nem sempre um alvo será encontrado em linha reta. Ele poderá estar do outro lado de uma rua ou em cima de um prédio.

Para salvar o suicida, suba por essas escadas e depois escorregue pela corda até o outro prédio

Quando esta mira estiver sobre você, significa que um inimigo armado está próximo. Tente esquivar-se

Na primeira missão do RTA, depois de levar o carro para o distrito, encontre este infrator e prenda-o

Tela do jogo

Para derrubar facilmente seus inimigos, venha correndo e aperte ▲. Essa rasteira derruba o cara

Urban Chaos	
Gráficos	8,5
Som	9,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,5
Nota Final	9,0

Comandos

X - Pular
● - Ação (pegar, segurar, conversar). Segure pressionado para correr
■ - Socar
▲ - Chutar
R2 - Girar a câmera para a direita
L1 - Visão em primeira pessoa
L2 - Girar a câmera para a esquerda
Select - Seleciona arma
Star - Pause

Dirigindo

X - Acelerador
■ - Breque
▲ - Ligar a sirene

Need for Speed: Porsche Unleashed

Acelere num Po

Quinta versão do game mantém a tradição e traz ainda mais diversão

Ronaldo Testa

Need for Speed é uma série que faz muito sucesso – esta é a quinta versão lançada para PlayStation e, diferentemente de todas as outras, a Electronic Arts decidiu acabar com aquelas garagens cheias de carrões invocados. Agora você poderá participar da evolução do Porsche pilotando todos os modelos lançados pela empresa desde 1948.

O jogo conta com uma grande variedade de carros – uns 80 modelos aproximadamente, que vão variando por épocas desde os primeiros tipos, como o 356 Roadster, de 1948, até as versões mais modernas, como o Feroz 996 Turbo, lançado este ano. Você pode jogar em dois modos – o Porsche Evolution e o modo Factory. No modo Porsche Evolution você começa na era clássica, pilotando os modelos mais antigos da lendária marca alemã e tem de fazer alterações em seus motores para que os Porsches fiquem mais potentes.

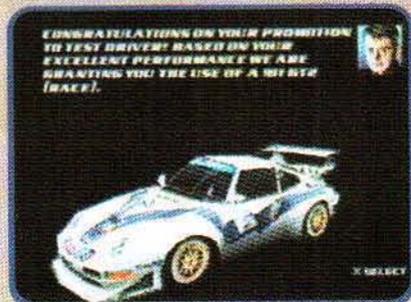
Nesse modo você terá de correr para ganhar dinheiro e, ganhando algum, você terá de comprar novos carros ou melhorar as peças do seu atual modelo para vencer mais corridas e assim evoluir de época. Não pense que será fácil: os carros apresentam defeitos mecânicos e necessitam de reparos que custam o olho da cara. Portanto, tenha muito cuidado com o seu Porsche.

Há também mudanças nas pistas. Agora, além de correr em pistas de asfalto e terra, você tem caminhos duplos e terá de optar e acertar qual é o mais curto – caso contrário, fará o mais longo.

O jogo está realmente cheio de detalhes – você passa por diversas situações e comete infração, sofre com a falta de peças e vê a valorização de carros no mercado. Por exemplo: se você comprar um carro da década de 50 e vendê-lo uma ou duas décadas depois, ele poderá estar valendo mais do que o melhor carro da época.

O segundo modo é o Factory: nele você terá de cumprir algumas missões, como fazer manobras radicais com seu Porsche, completar circuitos em um determinado tempo ou então fugir da polícia. Além de tudo isso o jogo conta com detalhes como mudança de clima durante a corrida, carros amassados e ainda com sons de derrapagens, altos roncos de motores e trocas de marcha tiradas dos carros verdadeiros. Tudo para dar ainda mais realismo ao game, sem falar nos vídeos dos Porsches, desde a época de 40. O jogo traz gráficos legais e, apesar de as quebras de polígonos continuarem, elas não chegam a tirar a emoção. O som, até pelo realismo apresentado, está bem legal e traz também músicas de época: jogando na era clássica, você poderá ouvir muita coisa dos anos 50 e 60. A jogabilidade melhorou bastante, se comparada com os outros games da série, e está mais sensível, permitindo que se tenha mais conforto para pilotar os carrões. Quanto a diversão, nem se fala: é bem divertido acompanhar a evolução dos carros e até montar um do jeito que você quer, com peças originais e tudo o mais. Se você é fã da série Need for Speed, não perca tempo e vá atrás do jogo. Se você não for fã, com certeza passará a ser depois de dar umas jogadinhas no game.

Tela de jogo

Posição – Tempo de volta – Voltas – Velocímetro – Mapa

Para habilitar os carros secretos, corra e complete as missões do modo Factory

Comandos

- X - Acelerador
- ■ - Breque - Ré
- R1 - Sobe a marcha
- R2 - Desce a marcha
- ● - Breque de mão
- ▲ - Muda a câmera
- L1 - Informa as posições
- L2 - Visão traseira

rsche turbinado

Em seu terceiro teste faça um ziguezague entre os cones: siga a seta para ficar mais fácil

No modo Factory, não derrube os cones: você é penalizado com 1 segundo para cada cone derrubado

O replay está bem realista, dá para ver todos os detalhes, até o motorista dentro do carro

As animações mostram os carrões em detalhes. Vale a pena conferir

Para jogar na era clássica, entre no Porsche Centre para comprar um carro usado e começar a correr

Antes de correr, dê uma olhadinha no estado do seu carro – ele pode estar precisando de reparos

No modo Chase fique esperto, os policiais não vão lhe dar sossego

Need for Speed

Corrida

Fabricante: Electronic Arts

Gráficos	9,0
Som	8,5
Jogabilidade	9,5
Diversão	9,5
Nota Final	9,2

Fórmula 1-2000

O louco circo

Riqueza de detalhes – como derrapagens a 360 km/h – faz deste game de corrida um dos

Ronaldo Testa

Em comemoração ao 50º mundial de automobilismo, a EA Sports apresentou o Fórmula 1-2000 – o jogo que foi lançado para PlayStation pouco depois de ter sido apresentado para PC está bem completo. Você pode correr em todas as pistas da temporada 2000 e também pilotar qualquer um dos bólidos, inclusive os modelos de equipes novas como a Jaguar, ou uma BMW-Williams. Os pilotos, claro, também são os mesmos e cada um tem sua ficha com nome, data de nascimento, nacionalidade e currículo nas pistas.

O jogo está simplesmente animal. Dá para sentir o carro trepidar e balançar nas pistas, sem falar nas derrapadas a mais de 360 km/h. O game promete ser um dos melhores jogos de Fórmula 1 deste ano. Outra coisa a se destacar é que Fórmula 1 é um jogo já bem conhecido da galera. Desde o primeiro da série, lançado em 1996, é um sucesso atrás do outro e ano após ano a EA Sports aparece com um novo jogo. Rolaram duas derrapadas nas versões de 1997 e 1998, quando os jogos perderam bastante nos gráficos e na jogabilidade. A EA Sports começou a acertar a mão novamente na versão 99, que fez um grande sucesso, e provou que acertou o rumo mesmo nesta versão 2000, que é, com certeza, o melhor jogo da série.

Seu objetivo é bem claro: você tem de vencer o campeonato e ainda contribuir com a sua equipe para que ela vença o mundial de construtores. A EA Sports realmente pensou em tudo, pois todas as regras da corrida real se aplicam a este game, ou seja, você terá de respeitar algumas regras básicas como não ultrapassar em bandeira amarela, manter limite de velocidade nos boxes, não causar acidentes propositais, cumprir as punições o mais rápido possível se receber alguma, não cortar caminhos na pista e muitas outras. Lembre-se: se você andar na linha, nada de mau acontecerá. Um bom conselho é você ter certeza de que realiza ultrapassagens seguras, em que você não vai tocar no carro do adversário, e não se esqueça de frear bastante. Nas curvas em Fórmula 1-2000, o lance é mais real.

O game tem boa jogabilidade – uma das melhores dos jogos da série –, o controle responde bem e é bem sensível, pois basta um leve toque no direcional para que o carro faça uma curva mais aberta. Os gráficos não são dos melhores, mas é natural que num jogo com tantos detalhes se perca um pouco de qualidade nos gráficos. De qualquer forma, não compromete tanto a avaliação. O som está bem real e dá até para ouvir o estouro do motor quando se reduz a marcha – e fica ainda melhor na câmera do cockpit, em que o som fica mais alto. Com todos esses requisitos, a diversão é fácil, fácil e rola solta quando se junta uma galerinha. A adrenalina para quem joga é bem legal.

No modo Championship, não corte caminho pela grama, pois você pode ser penalizado ou até desclassificado

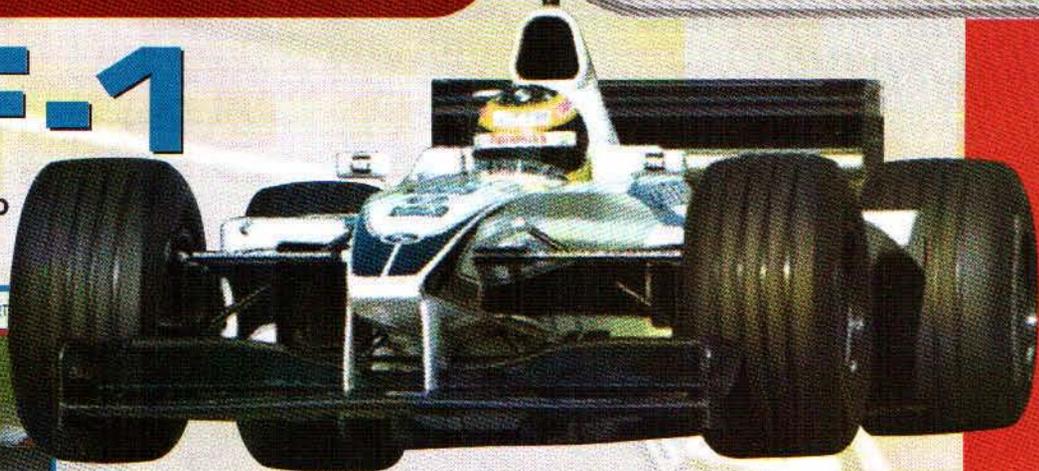
Para quem está começando, o melhor carro é a Ferrari, pois é o mais equilibrado

Uma boa opção é seguir a race line, para fazer o traçado certo da pista

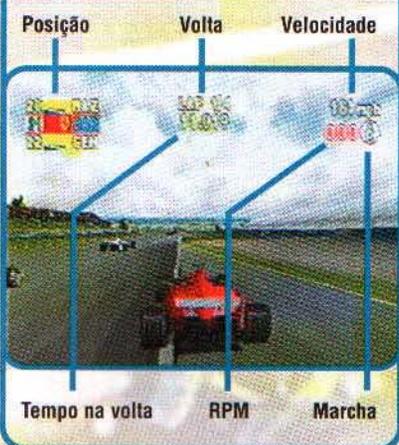
A câmera de dentro do carro é a que traz mais adrenalina e emoção

Treine bastante antes de ir para Mônaco, a pista que mais exige do piloto

da F-1

grandes lançamentos do ano

Para ver o replay imediatamente, aperte o botão ▲, depois de assisti-lo, aperte o botão X para voltar para a corrida

Comandos

X - Acelerador
● - Breque
■ - Breque
▲ - Replay instantâneo
L1 - Visão traseira
L2 - Desce marcha
R1 - Muda a câmera
R2 - Sobe marcha

Versão para PC

O jogo também foi lançado para PC e traz vantagens e desvantagens. O principal ponto a favor é que o jogo está todo em português, e também é narrado em português pelo comentarista Milton Leite, da ESPN-Brasil. O jogo está bem mais realista e você pode ajustar tudo no carro, desde quantos litros de gasolina você quer para largar até com quantas libras você pretende calibrar os pneus. Os detalhes são o forte do jogo e basta um toque no carro adversário para voar o aerofólio ou quebrar uma roda. Também a qualidade gráfica é um assombro. No campo das desvantagens, que são poucas, a maior delas é a jogabilidade. No PC ficou bem difícil, já que para o jogo estar mais real é preciso um bom tempo de treino. Só assim para se dar bem nas corridas. Não esqueça que num game com tantos detalhes, é preciso uma máquina consideravelmente boa para rodar o jogo.

Ponto alto é o leque de alternativas para competir: você escolhe até quantos litros de gasolina quer utilizar na largada

A qualidade gráfica impressiona e você tem uma grande vantagem na versão para PC: o jogo está todo em português

Configuração mínima:

Sistema operacional - Windows 95 ou 98
Tipo e velocidade do CPU - Pentium 233 mmx
Espaço em disco - 150MB mais espaço adicional para os jogos salvos
Memória - 64MB
Velocidade do CD-ROM - 4X (usando Drive de CD-ROM de 32 bit)
Outras necessidades - Placa de vídeo PCI/AGP de 4MB

Viagem sem fim

Game peca nos gráficos e na jogabilidade, que é bem simples

Humberto Martinez

Um herói parte em busca de aventuras na tentativa de deixar para trás as lembranças sobre a tragédia que atingiu sua família. Ao perseguir um inimigo, ele chega a uma misteriosa torre e acaba caindo em outra dimensão, na qual as pessoas o chamam de "Escolhido" e acreditam que ele é a salvação desse mundo, que ameaça desaparecer do nada. A história do game até que é legal e se parece com o filme *História sem Fim*. Nessa dimensão maluca você viajará por diversas épocas para encontrar o vilão que está por trás desta ameaça.

Os gráficos são bons quando se trata de personagens, monstros, magias e cenários externos, mas quando se fala em dungeon – que são os labirintos nos quais você passa quase o jogo inteiro – é totalmente enjoativo: são sempre os mesmos e mesmos cenários, a única coisa que muda é a formação dos labirintos e seu tamanho. Haja paciência! A jogabilidade é bem simples, porém durante a luta se torna muito limitada, pois você pode apenas escolher para onde vai andar e como vai atacar. A partir daí fica só assistindo o computador executar os comandos que você definiu.

Um dos principais atrativos no game é a quantidade de itens que você pode encontrar pelo caminho e os monstros que pode capturar para usá-los posteriormente. Graças a isso você fica empenhado em vasculhar cada canto dos labirintos para encontrar itens especiais e monstros para sua coleção. Outro ponto legal é a capacidade de melhorar diversos atributos de seus personagens da forma que você achar melhor, pois é você quem decide se vai investir em força, defesa, carisma, sorte e outras qualidades.

Assim que avistar um monstro diferente, use o comando Capture para adicioná-lo à sua coleção

Sempre que avistar pontos em laranja, aperte o botão X para desativar armadilhas ou encontrar itens

No final de cada labirinto você terá de enfrentar um chefe. Use as magias mais fortes para derrotá-los

Para conseguir sair dos labirintos você deve encontrar a redoma com o símbolo do morcego

Nesta dimensão perdida você terá de passar por diversas épocas, a primeira delas é pré-histórica

Time Stalkers

RPG	
Gráficos	5,0
Som	7,5
Jogabilidade	6,0
Diversão	6,5
Nota Final	6,2

Fabricante: Sega

Pokémon Stadium

Os melhores Pokémon para enfrentar seus adversários

Pokéssegredos - Confira aqui os melhores tipos de ataque para enfrentar cada uma das espécies Pokémon:
- **Contra água** - Use elétrico, planta.
- **Contra dragão** - Use dragão, gelo.
- **Contra elétrico** - Use terra.
- **Contra fantasma** - Use fantasma.
- **Contra fogo** - Use água, pedra, terra.
- **Contra gelo** - Use fogo, lutador, pedra.
- **Contra inseto** - Use fogo, pedra, venenoso, voador.
- **Contra lutador** - Use voador, psíquico.
- **Contra normal** - Use fantasma.
- **Contra pedra** - Use água, lutador, planta, terra.
- **Contra planta** - Use fogo, gelo, inseto, venenoso.
- **Contra psíquico** - Use inseto.
- **Contra terra** - Use água, gelo, planta.
- **Contra venenoso** - Use inseto, psíquico, terra.
- **Contra voador** - Use elétrico, gelo, pedra.

Alguns personagens podem estraçalhar os adversários apenas com um golpe

ECW Hardcore Revolution

Vista as roupas novas e provoque seus rivais

Roupas secretas - Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem desejado e:
- **Roupa secreta 1** - C↑ + C↓, A.
- **Roupa secreta 2** - C↑ + C←, A.
- **Roupa secreta 3** - C↑ + C→, A.

Seleção de personagens aleatória - Na tela de seleção de personagens, aperte R várias vezes e aperte A.

Movimento provocação - Durante a partida, aperte A + C←.

Confira as roupas novas dos lutadores e desfile combos nos oponentes

Tony Hawk's Pro Skater

Voe alto para radicalizar os adversários pregos. Yeah!

Personagem Officer Dick - No modo Career, pegue 30 fitas.

Truques - Durante a partida, pause, segure L e digite:
- **Câmera acelerada** - →, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓.
- **Câmera lenta** - ↓, ↓, C↑, C→, ←.
- **Foto da namorada de Tony Hawk** - C←, C↓, C→, C←, C↓, C→, C→.
- **Máximos atributos** - C↑, C←, ←, ↑, C↓.
- **Multiplicador 10x** - ↓, →, ↑, →, ↑, ←, C←.
- **Opção Restart (menu pause)** - C←, C→, C↓, ↑, ↓.
- **Personagem Private Carrera** - C←, C↓, C→, C↓, ↑, →, ←.
- **Todas as fitas** - C→, ←, ↑, C↑, C↑, →, ↓, ↑.

Conheça a garota do fera Tony Hawk

Xena Warrior Princess: Talisman of Fate

Enfrente Gabriele e mude o visual dos guerreiros

Truques - Durante a partida, segure A e digite →, →, ←, ←, →, ←, →. Depois, pressione a seqüência correspondente:
- **Desligar texturas** - C↑, C↑, Z.
- **Dificuldade Titan** - C↑, C↓, C↑, C↓.
- **Jogue como Despair** - C←, C→, C←, C→.
- **Jogue contra Gabriele (Quest)** - C←, C←, C←, C←.
- **Personagem invencível** - C↑, C↑, C↑, C↓, C↓, C↓, A.
- **Personagem resistente** - C↑, C↑, C↑, C↓, C↓, C↓, Z.
- **Personagens cabeça grande** - Z.
- **Personagens nariz roxo** - C←, C←, Z.
- **Personagens nariz verde** - C←, C←, R.
- **Personagens nariz vermelho** - C←, C←, A.
- **Personagens pé grande** - R.
- **Personagens poligonais** - C↑, C↑.
- **Superfície escorregadia** - C←, C←, C←, C↓, C↓, C↓, A.

PlayStation

Street Sk8er 2

Dicas radicais para você arrebentar nesse jogaço

Toque - Todas as seqüências devem ser executadas na tela de menu principal.

Habilite todos os skatistas - ←, ←, ●, ●, L2, ■, →, R2.
Habilite todas as pistas - ←, →, ←, →, ●, ●, R1, ■.
Habilite todas as pranchas - ●, ●, ■, ●, ■, ■, ●, R1.
Habilite todos os países - L1, ■, ←, ←, R2, ←, R1, ←.
Habilite todos os filmes - R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1. Os filmes ficarão disponíveis na opção Movies.

Jogue com personagens novos

Hot Wheels: Turbo Racing

Aumente a diversão do jogo, dirigindo minicarros

Toque - As seqüências devem ser executadas na tela de menu principal e um som confirma a entrada correta do código.

Turbos ilimitados - R2, L1, ■, ▲, R1, L2 L1, R2.
Minicarros - ■, R2, L2, ▲, ▲, L2, R2, ■.
Pneus largos - ■, ▲, ■, ▲, R1, R1, L2, L2.
Carro TowJam - ■, ▲, L1, R1, L2, R2, ■, ▲.
Carros sem propaganda - L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.
Locutores malucos - R2, R1, L2, R2, ■, ▲, L1, R1. Os locutores começam a tagarelar e não param mais.
Habilitar a liga TwinMill 2 - Entre na tela Password e digite TH4T_ROCKS.

Pneus mais largos para seu carango

MediEvil 2

Tenha todas as armas, selecione fases e fique invencível

Truque - Durante o jogo segure L2 e pressione rapidamente ←, ↑, ■, ▲, →, ●, ↑, ■. Pause o jogo e você verá uma nova opção no menu Cheats, na qual você poderá escolher macetes como: completar a fase, invencibilidade, selecionar fases, dinheiro infinito, etc.

Destrua facilmente os mestres tendo todas as armas e invencibilidade

Rollcage Stage 2

Deixe seus adversários comendo poeira cósmica

Truques - Na tela Password digite:
- **Fases Mirror** - I.AM.THE.MIRROR.MAN, .0000000000!
- **Inimigos agressivos** - YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO.
- **Modo Survival** - HERE.TODAY, .GONE, .LATE.AFTERNOON
- **Todas as fases, modos, veículos** - I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

É preciso colocar todas as pontuações. Para acionar o ponto aperte ↓ uma vez, partindo do A.

Escolha qualquer carango e acelere por todas as pistas

Dark Delusion: Deception 3

Tenha controle sobre todas as opções de final

Finais especiais
De acordo com suas respostas e decisões morais, você poderá definir qual rumo o jogo vai tomar e qual será o final. Veja quais são os pontos-chave do game e tome suas decisões, afinal você decide.

Final nº 1
Recompensa - Hell Emblem
Chapter 14 - Escolha a opção para não ir com Cecilia.
Chapter 23 - Escolha a opção Go Back in Time e acabe com os assassinos que ameaçam sua família. Com esse final, você receberá o último e mais poderoso emblema do game, o do inferno. Com ele você poderá fazer as armadilhas mais poderosas e, infelizmente, as mais caras também.

Final nº 2
Recompensa - Killer Top
Chapter 14 - Escolha a opção para não ir com Cecilia.
Chapter 23 - Escolha a opção Go Back in Time para voltar no tempo e chegar exatamente na data em que os assassinos do rei iam raptar sua família. Enfrente os vilões e morra na batalha para conseguir o Final nº 2. Seu prêmio por esse final é a armadilha Killer Top, um superpião com lâminas que percorre as quatro paredes de uma sala em busca de uma vítima.

Final nº 3
Recompensa - Barracuda
Chapter 14 - Escolha a opção para não ir com Cecilia.
Chapter 23 - Escolha a opção Use Life Prolonging Effect para usar o amuleto mágico e salvar a vida de seu amigo Alberto. Conseguindo este final você receberá a armadilha mais engraçada do game, a Barracuda. Esta armadilha consiste em um peixão que cai do teto e fica mordendo a cabeça do seu adversário por um bom tempo.

Final nº 4
Recompensa - Banana Peel e Teleporter
Chapter 14 - Escolha a opção ir embora com Cecilia, assim você vai se aliar à mesma rainha que ordenou o assassinato de sua família e lutará contra seus atuais amigos.
Sua recompensa por fazer um final de Amigo-da-Onça é uma casca de Banana (Banana Peel), para fazer seus inimigos tomarem altos tombos, e o Teleporter, que serve para você se transportar para qualquer ponto da sala.

Item especial - Termine o modo Expert para receber o item Zero Ring. Com ele você poderá acrescentar uma ótima habilidade às suas armadilhas.
O problema é que custa muito caro usar este item, cerca de 100.000 Dreaks.

Tenchu Shinobi-Hyakusen

Truques (um pouco sujos) para ninjas

Seleção de fases - Aperte Start na tela de mapas para entrar no menu Load/Save. Segure então R1 pressionado e faça ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ■, ↓, ↑, X.

Escolha qualquer fase para jogar

Hydro Thunder

Salte os obstáculos sem usar rampa

Saltar sem rampas - Durante a partida, passando pelo Boost, segure R1 + X, solte X, pressione ■.

Utilize os supersaltos para ultrapassar os obstáculos

Spyro 2: Ripto's Rage

Mantenha o dragãozinho com a cabeça fria

Truques - Durante a partida, pause e digite:

- **Mostrar créditos** - ■, ●, ■, ●, ■, ●, ←C, →, ←, →, ←, →.
- **Spyro 2D** - ←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, ■.
- **Spyro cabeça grande** - ↑, ↑, ↑, ↑, R1, R1, R1, R1, ●.
- **Spyro cor amarela** - ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
- **Spyro cor azul** - ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, X.
- **Spyro cor preta** - ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
- **Spyro cor rósea** - ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■.
- **Spyro cor verde** - ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ▲.
- **Spyro cor vermelha** - ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ●.
- **Todas as habilidades** - ●, ●, ●, ●, ■.

The King of Fighters `99 Millenium Battle

Conheça todos os fatais

Toque - O uso correto dos fatais faz uma enorme diferença durante a luta. Conheça os comandos de todos os personagens. Lembre-se de que, ao executá-los com a vida piscando, eles aumentam muito a quantidade de danos, no oponente. Para executar os fatais você precisa ter enchido a barra de especial pelo menos uma vez.

Heroes Team '99

K'
Chain Drive - ↓↘→↘↓↙← + soco.
Heat Drive - ↓↘→↓↘→ + soco.

Máxima

Bunker Buster - ↓↘→↘↓↙← + soco.
Maxima's Revenge -
→↘↓↙←→↘↓↙← + chute
(perto do oponente).

Benimaru

Raikoken - ↓↘→↓↘→ + soco.
Shadow Kick - ↓↘→↓↘→ + chute.

Shingo

Burning Shingo -
↓↙←↙↓↘→ + soco.
Shining Phoenix Drive -
↓↘→↓↘→ + soco.

Fatal Fury Team

Terry Bogard
Power Geiser - ↓↙←↙↓↘→ + soco.
High Angle Geiser -
↓↘→↓↘→ + chute.

Andy Bogard

Cho-Reppa-Dan - ↓↙←↙↓↘→ + chute.
Ryushi Ken - ↓↙←↙↓↘→ + soco.

Joe Higashi

Screw Upper - ↓↘→↓↘→ + soco.
Explosion Hurricane Tiger Heel -
↓↘→↘↓↙← + soco.
The Greatest Heel Ever -
↓↘→↓↘→ + chute.

Mai Shiranui

Super Deadly Ninja Bees -
↓↙←↙↓↘→ + chute.
Dance of the Phoenix -
↓↙←↓↙← + soco.
Dance of the Water Bird -
↓↘→↓↘→ + soco.

Art of Fighting Team

Ryo Sakazaki
Haoh Sho Koh Ken -
→←↙↓↘→ + soco.
Ryuko Ranbu - ↓↘→↘↓↙← + soco.
Heaven and Earth Supreme Gleaming Fist - ↓↘→↓↘→ + soco.

Robert Garcia

Haoh Sho Koh Ken -
→←↙↓↘→ + soco.
Ryuko Ranbu - ↓↘→↘↓↙← + soco.
Shippu Ju Dan Kyaku -
↓↘→↓↘→ + chute.

Yuri Sakazaki

Hi En Hou Ou Kyaku -
↓↘→↘↓↙← + chute.
Shin. Chou Upper -
↓↘→↓↘→ + soco.
Hi En Upper - ↓↘→↓↘→ + chute.

Takuma

Haou Shi Koh Ken -
→←↙↓↘→ + soco.
Ryuko Ranbu - ↓↘→↘↓↙← + soco.
Shin Gayshin Geki - ↓↘→↓↘→ + soco (perto do oponente).

Ikari Team

Leona
V-Slasher -
Salte e faça ↓↘→↘↓↙← + soco.
Rebel Spark - ↓↙←↙↓↘→ + chute.
Grand Full Dead - ↓↘→↓↘→ + soco.

Ralf

Flash Vulcan Punch -
↓↘→↘↓↙← + soco.
Mount Vulcan Punch -
↓↙←↙↓↘→ + chute.
Galactica Phantom -
↓↘→↓↘→ + soco.

Clark

Ultra Argentina BackBreaker -
→↘↓↙←→↘↓↙← + soco
(perto do oponente).
Running Three -
←↙↓↘→←↙↓↘→ + chute.

Whip

Sonic Slaughter -
↓↙←↙↓↘→ + soco.

Psycho Soldier Team

Athena
Phoenix Fang Arrow - Salte e faça
↓↘→↓↘→ + chute.
Shining Crystal Bit -
→↘↓↙←→↘↓↙← + soco
(pode ser também no ar).
Crystal Shoot - Faça um Shining Cristal Bit e em seguida →↘↓↙←→↘↑↙← + soco para disparar um tiro.

Sie Kensou

Shin Ryu Sei Ou Rekkyaku -
↓↘→↘ë↙← + chute forte.
Shin Ryu Ten Bu Kyaku -
↓↘→↘↓↙← + chute fraco.
Sen Ki Hakkai - ↓↘→↓↘→ + soco
(perto do oponente).

Chin Gensai

Gau Ran Enpou - ↓↘→↓↘→ + soco.
Gau En Shourai -
↓↘→ ↘↓↙← + soco.

Bao

Psycho Ball Attack 1 -
↓↙←↓↙← + soco.
Psycho Ball Attack 2 -
↓↘→↓↘↘→ + chute.
Psycho Ball Attack 3 -
↓↙←↓↙← + chute.

Woman Fighters Team

King
Silent Flash - ↓↙←↓↙← + chute.
Illusion Dance -
↓↘→↘↓↙← + chute.

Blue Mary

M. Splash Rose -
↓↘→↘↓↙← + soco.
M. Dynamite Swing -
↓↘→↓↘→ + chute.
M. Typhoon - ↓↙←↓↙← + chute
(perto do oponente).

Kasumi Todo

Super Kasane Ate - ↓↘→↓↘→ + soco.
AtemiNage - ↓↘→↘↑↙← + soco.
(Você fica brilhando e quando receber um golpe ela contra-ataca com um fatal!).

Li Xiangfei

Taitetsujin - ↓↘→↘↓↙← + chute.
Majinga - ↓↙←↓↙← + soco (perto).
Chou Pairon - ↓↘→↓↘→ + soco.

Korea Team

Kim Kaphwan
Phoenix Flattener - ↓↙←↙↓↘→ + chute (pode ser feito no ar).
Hou Ou Ten Bu Kyaku -
↓↘→↓↘→ + chute.

Chang

Tekkyuu Dai Bousou - ↓↘→↘↓↙← + soco.
Tekkyuu Dai Assatsu - ↓↘→↓↘→ + chute.
Tekkyuu Dai Bousatsu - ↓↘→↓↘→ + soco.

Choi

Shin! Super Shinkuu Zan - ↓↙←↓↙← + soco.
Hou Ou Kyaku - ↓↘→↘↓↙← + chute.
Chouzetsurinkaiteetoykatana - Salte e faça ↓↘→↓↘→ + soco.

Jhun

Hou Ou Ten Bu Kyaku - Salte e faça ↓↘→↓↘→ + chute.
Chinese Phoenix Dance - ↓↘→↓↘→ + chute.

Kyo - 1

Serpent Wave - ↓↙←↙↓↘→ + soco.

Kyo - 2

Final Battle Core.Mu Shiki - ↓↘→↓↘→ + soco.

Kyo Kusanagi Original

New Fist of Kusanagi - ↓↘→↓↘→ + soco.
Serpent Wave - ↓↙←↙↓↘→ + soco.

Iori Yagamami

Maiden Masher - ↓↘→↘↓↙← + soco.
Saku Tsumagushi - ↓↘→↓↘→+ chute.

Lutadores secretos - Para lutar contra dois personagens secretos, siga os seguintes passos:
Iori Yagami - Chegue ao final do jogo com mais de 200 battle ability points.
Kyo Kusanagi Original - Chegue ao final do jogo com mais de 280 battle ability points.

Iori ou Kyo aparecem para lutar, logo após sua vitória contra Krizalid

Samurai Shodown: Warriors Rage 2

Complete o quadro de lutadores e ganhe novos modos de jogo

Habilite todos os secretos - Para habilitar os personagens secretos você deverá terminar o jogo com os personagens indicados. Veja também quem ficará disponível.

Novos modos de jogo - Termine o jogo uma vez com qualquer personagem.
Habilite Mikoto - Vença com Haomaru.
Habilite Towma - Vença com Seishiro.
Habilite Iga Ninjas - Vença com Hanzo.
Habilite Brute - Vença com Jushiro.
Habilite Mugenji - Vença com Yaci.
Habilite Daruma - Vença com Haito.
Habilite Tashon Mao - Vença com Garyo.
Habilite Samurai - Vença com Jin-Emon.
Habilite Minto - Vença com Ran Po.
Habilite Oboro's Amazons - Vença com Saya.
Habilite Yuda - Vença com Mikoto.
Habilite Shin Seishiro - Vença o jogo com todos os personagens, inclusive os secretos.

No total você terá mais 12 lutadores

Seishiro tem uma espada rápida e assassina

NASCAR Rumble

Costure o trânsito em todas as categorias e pistas

Todas as categorias e fases - Na tela do menu principal, no Options, após o Load and Save, aperte →, selecione Password e escreva C9P5AU8NAA. Depois, selecione End e Yes.

Agora todas as provas e categorias estão habilitadas. VRUMMM!

Need for Speed: Porsche Unleashed

Frite os pneus com os supercarros alemães

Veículos secretos - No modo Factor, vença todas as fases.

Se ligue nessa máquina, um dos possantes secretos

PlayStation

Syphon Filter 2

Todas as fases secretas para detonar seus amigos no modo Multiplayer

Fases secretas (Multiplayer) - Durante a partida, complete todos os objetivos abaixo:
- **Fase Agency Computer Lab** - Na fase Agency Bio Lab Escape, siga pelo duto de ventilação à direita e passe pela sala de cirurgia.
- **Fase Aljir Prison** - Termine a fase Aljir Prison (Break-in) sem usar a arma Crossbow.
- **Fase Caves** - Na fase Colorado Interstate '70, no primeiro túnel, entre na porta e pegue o item Binoculares na caixa.
- **Fase D.C. City Park** - Na fase New York Slums, entre no prédio em chamas, examine as máquinas de lavar roupas, pegando o item Dirty Laundry.
- **Fase Disco Basement** - Na fase Moscow Club 32, logo no início, elimine os três guardas no andar inferior antes de lançarem as granadas.
- **Fase Jungle** - Na fase C-130 Wreck Site, elimine Archer com apenas um tiro (acerte a cabeça) no primeiro túnel.
- **Fase Pharcom Expo Center** - Na fase Pharcom Expo Center, no local com dois guardas conversando, pegue o item Girl Mag no armário.
- **Fase Rhoemer's Bunker** - Na fase Moscow Streets, quando os dois carros tentarem atropelá-lo, pendure-se na barra para escapar e vá atrás dos inimigos. Elimine os motoristas e pegue a arma PK-102 no carro.
- **Fase Rockies** - Na fase Colorado Mountain, na cachoeira, pendure-se ao lado da queda-d'água, caia dentro da caverna abaixo e pegue a arma H-11 na caixa.

Personagens secretos (Multiplayer) - Durante a partida, complete todos os objetivos abaixo:
- **Personagens Syphon Filter 1** - Termine a fase C-130 Wreck Site em menos de três minutos.
- **Personagens Syphon Filter 2** - Na fase Slums District, elimine os guardas, siga ao topo das escadarias, pegue a arma M-79 na caixa.

Todas as animações - Durante a partida, complete todos os objetivos abaixo:
- **Bonus Movie 1** - Na dificuldade Hard, jogue até a fase United Pacific Train.
- **Bonus Movie 2** - Na dificuldade Hard, jogue até a fase Industrial District.
- **Bonus Movie 3** - Na dificuldade Hard, jogue até a fase Agency Bio Lab.
- **Bonus Movie 4** - Na dificuldade Hard, termine o game.

As novas fases do Multiplayer aumentam a diversão dos desafiantes

Pendure-se aqui e procure pela caverna para descolar a arma H-11

Urban Chaos

Ajude a policial Stern no combate aos arruaceiros

Todas as fases - Na tela New Game segure L1+ R1+ Select + Start.
Personagem invencível - Durante a partida, aperte e segure ▲ + ■ + ● + X. Depois, aperte →.

Pegue todas as armas para descarregar chumbo grosso nos inimigos

Eliminator: Vicious Arena Combat

Fique invencível, pegue todas as armas e jogue numa tela secreta

Truques - Na tela do menu principal, escolha entre 1 ou 2 jogadores e, na opção Id Select, digite:
Iniciar na fase de bônus - WAKYLEVL.
Itens temporários por 10 minutos - WAITABIT.
Personagem invencível - CLEVALAD.
Todas as armas primárias - GUNCRAZY (L1 ou L2 para selecionar).
Todas as armas secundárias - MAXME-OUT (R2 para selecionar).
Veículo Cadillac - NEWWEELS (na opção Select Craft, veículo Mean Machine).

Pilote uma espaçonave em forma do clássico Cadillac

Need for Speed Porsche Unleashed

(CD americano)
1 - Dinheiro infinito
800BDC94 FFFF
800BDC96 0FFF
2 - Pare o tempo
800C1CE8 0000
3 - Tire o tempo
800C1CC8 0100
4 - Fique com 99 pontos no Tournament Mode
800BDC9A 0063
5 - Todos os carros no Quick Race Modes
800BD658 0007
6 - Ganhe automaticamente o Chase Mode
800C1CE8 FFFF

Tenha todos os troféus do Tournament
7 - Classic-Class 3
300BDFEA 0001
8 - Classic-Class 2
300BDFE9 0001
9 - Classic-Class 1
300BDFE8 0001
10 - Golden-Class 3
300BDFED 0001
11 - Golden-Class 2
300BDFEC 0001
12 - Golden-Class 1
300BDFEB 0001
13 - Modern-Class 3
300BDFF0 0001
14 - Modern-Class 2
300BDFEF 0001
15 - Modern-Class 1
300BDFEE 0001
16 - All Tournament Trophies (Requer GS 2.2 ou superior)
50000402 0000
800BDFE8 0101
300BDFF0 0001

Tenha todos os troféus da corrida
28 - 550 Spyder
300BE33C 0001
29 - 917
300BE33D 0001
30 - GT3
300BE33E 0001
31 - GT2
300BE33F 0001
32 - GT1
300BE340 0001
33 - Todos os troféus (Requer GS 2.2 ou superior)
50000202 0000
800BE33C 0101
300BE340 0001

Dragon Valor

(CD japonês)
Hp no máximo
80089A6E 03E7
80089A70 03E7
Mp no máximo
80089A72 03E7
80089A74 03E7
Val. no máximo
800A2180 270F
800A2182 0000

Alundra 2: The Mystery of the Machinevolution

(CD americano) Consiga vários itens energia infinita
80067710 03e7
80067712 03e7
80067714 03e7
80067716 03e7

Itens especiais
Herb
80067440 0001

Tonic
80067442 0001

Panacea
800674440001

Grapes of Eru
80067446 0001

Chave triângulo
80067448 0001

Dardo
8006744c 0001

Peças dos quebra-cabeças
80067450 0001

Anel Elf
80067452 0001

Anel Guard
80067454 0001

Amuleto
80067456 0001

Anel Elemental
80067458 0001

Capa de Crimson
8006745a 0001

Chave Strange
8006740c 0001

Elf Steel
8006740e 0001

Pedra Vita
80067410 0001

Gold Badge
80067412 0001

Baron's Orders
80067416 0001

Chave das ruínas Seagull
80067418 0001

Estrela de Prism
8006741a 0001

Estrela de Cristal
8006741c 0001

Gauntlet
8006741e 0001

10 dardos
80067422 0001

Anel Siren
80067424 0001

Anel Dryad
80067426 0001

Estátua vermelha
80067428 0001

Vanilla Wafer
8006742a 0001

Dinheiro infinito
80067706 0010

Espada Rising
8006746c 0024

Escudo valar
8006746e002c

Chaves infinitas
8006744e 100

Front Mission 3

(CD americano)
Shunyo MK111 HP no máximo:
Body 801e4fd2 03e9
801e4fd4 01dd
Shunyo MK111 HP no máximo: L.Arm
801e5032 03e9
801e5034 0246
Shunyo MK111 HP no máximo: R.Arm
801e5062 03e9
801e5064 0246
Shunyo MK111 HP no máximo: Leg
801e5002 03e9
801e5004 0207
Shunyo MK111 HP no máximo: Body
801e523e 03e9
801e5240 01dd
Shunyo MK111 HP no máximo: L.Arm
801e529e 03e9
801e52a0 0246
Shunyo MK111 HP no máximo: R.Arm
801e52ce 03e9
801e52do 0246
Shunyo MK111 HP no máximo: Leg
801e526e 03e9
801e5270 0207
Zenislev HP no máximo: Body
8011a016 03e9
8011a018 03e9
Zenislev HP no máximo: L.Arm
8011a016 03e9
8011a078 03e9
Zenislev HP no máximo: R.Arm
8011a0a6 03e9
8011a0a8 03e9
Zenislev HP no máximo: Leg
8011a046 03e9
8011a048 03e9
Kyojun MK107 HP no máximo: Body
8011a4e 03e9
8011a4f0 03e9
Kyojun MK107 HP no máximo: L.Arm
8011a54e 03e9
8011a550 03e9
Kyojun MK107 HP no máximo: R.Arm
8011a57e 03e9
8011a580 03e9
Kyojun MK107 HP no máximo P: Leg
8011a51e 03e9
8011a520 03e9
Drake M2C HP no máximo: Body
8011a282 03e9
8011a284 03e9
Drake M2C HP no máximo: L.Arm
8011a2e2 03e9
8011a2e4 03e9
rake M2C HP no máximo: R.Arm
8011a312 03e9
8011a314 03e9
Drake M2C HP no máximo: Leg
8011a2b2 03e9
8011a2b4 03e9

Rayman 2: The Great Escape

Todas as caixas:
810C70F8 7FFF
810C70FA FFFF
810C70FC FFFF
810C70FE FFFF
810C7100 FFFF
800C7102 00FF
Abra todo o mapa:
810C70F0 FFFF
810C70F2 FFFF

PC

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Descarregue chumbo grosso nos inimigos

Pressione Esc para pausar o jogo, e em cada uma das telas particulares digite os seguintes códigos:

Todos os estágios
Modo deus - painless
Mover a câmera - followme

Estágio de tiros
Todas as armas - weapons
Munição - ammo
Auto-recarregar - autoload
Mira automática - autofire
Inimigos lentos - slowmo
Foguetes lentos - slowrocket

Estágio da ação
Todas as armas - weapons
Munição - ammo
Congelar inimigos - freeze
Mira automática - targeting
Mira laser - laser
Atravessar paredes - ghost
Superpulo - followterrain
Modo esqueleto - mrbones
Modo elétrico - shocked
Visão primeira pessoa - fps
Mais sangue - fragyuck
Cabeças pequenas - pillowmode
Cabeças grandes - bighead

Estágio pilotando
Dirija através das paredes - ghost
Nitro infinito - nitro
Dirigir com rapidez - chantastic
Congela tempo limite - freeze
Neve - snow

Soldiers of Fortune

Trapaceie durante sua partida mantendo a munição em alta

Carregue o jogo com a linha de comando sof.exe + set console 1. Durante o jogo, pressione o ~ para ativar o menu de trapaças, depois digite\cheats 1. Assim o modo de trapaça fica habilitado e basta digitar um código abaixo.

Modo deus - heretic
Invisível - ninja
Primeiras seis armas com munição Total - elbow
Últimas seis armas com munição total - bigelbow
Pegar um objeto - Gimme (nome do objeto)

Thief 2: The Metal Age

Tá difícil??? Então trate de pular algumas fases!

Salte fases - Durante o jogo, pressione Ctrl + Alt + Shift + End

Messiah

Macetes, malandragens e mutretas... de anjinho esse herói só tem as asas!

Truques - Durante o jogo, pressione Esc, depois é só digitar os códigos abaixo (não tão rápido, mas sem pausa)
Ativa modo Deus (somente para o Bob) - ucantkillme
Desativa modo Deus - fleshnblood
AI desligado - braindead
AI ligado - einstein
Visão AI desligada - icantsee
Visão AI Vision ligada - icanseeu
Congela câmera - freezecam
Libera câmera - thawcam
Termina jogo atual - toohardforme
Wireframe ligado - charwireon
Wireframe desligado - charwireoff
Mundo de wireframe ligado - worldwireon
Mundo de wireframe desligado - worldwireoff
Polycount ligado - onpolycount
Polycount desligado - offpolycount

Daqui para a frente, são sempre armas. Digite e descubra qual é qual. Boa sorte!

gamespot
voodooextreme
softwarebuys
weldme
buzzbuzz
boomstick
rapidfire
slicendice
lightmeup
cooloff
bigbang
coolfx
stickaround
illbeback
getsome
lcop
mcop
hcop
rcop
guncmndr
incharge
mynightmare
cantseemyface
workinman
egghead
glowstick
heydoc
smellyguy
nohygiene
idontdance
scumbucket
chotling
smellysteroids
fungirl
workit
mansdream
specialguy
averagejoe
averagejack
averagejohn
janeplain
jillplain
femfatale
nastyone
varmint
bestfriend
bringmeadrink
bustamove
cutarug
mixalot
tophat
onsteroids
addedfirepower
keepmecompany
letmein

Falcon 4

Como eu posso recarregar minhas armas?
Enquanto estiver jogando, digite a palavra Revenge.
Sugestões:
Uma aterrissagem bem-sucedida requer bastante velocidade para um pouso suave; mantenha sua velocidade alta o bastante (entre 160 e 200 nós).
Pense em Sidewinders como armas de alcance muito limitado.
Quando jogando através do tutorial, também consulte a seção de referência que considera o que você está aprendendo.
Faça uso constante do AWACS para manter-se no rastro do que é amigável e do que é hostil.

Jackie Chan Stuntmaster

Pancadaria alucinante

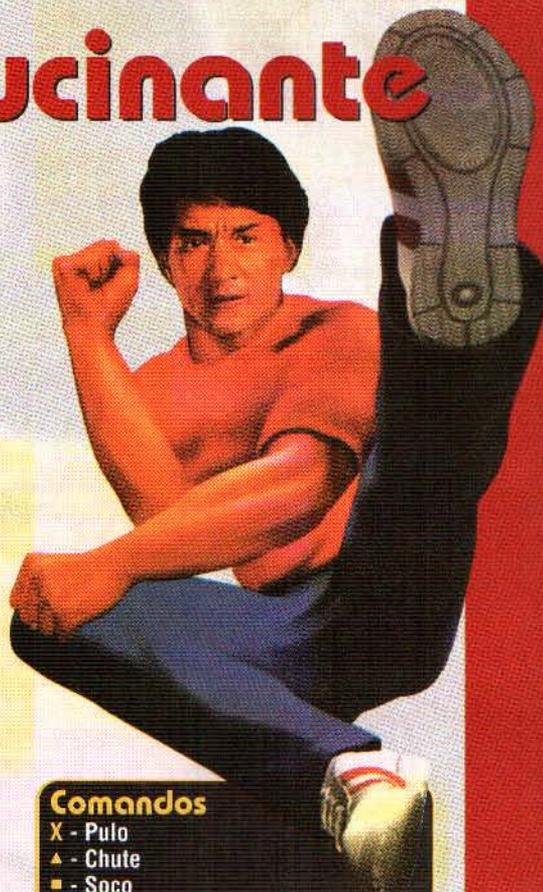
Das telas para o seu PlayStation, game chega depois de muita espera (mas valeu a pena aguardar)

Ronaldo Testa

Porrada, muita porrada. Em ritmo alucinante, muito alucinante. No jogo você comanda Jackie Chan, que teve o avô seqüestrado por terríveis terroristas – eles estão atrás de uma encomenda muito valiosa. Toda a ação do jogo se passa em bairros da comunidade oriental de três localidades. Em todos os cenários você terá de passar por muitos apuros para salvar o avô de Jackie.

Com seu kung-fu engraçado, Jackie Chan faz o jogo parecer uma comédia das boas. Há cadeiras voando, mesas, peixes congelados, escapamentos de carros, panelas, calotas, tudo serve de arma para nosso herói. Além desses itens, há também os bolos, doces e garrafas de leite que servem para recuperar a energia de Jackie. Os inimigos bem que tentam, mas Jackie é imbatível. Um detalhe curioso é que o jogo traz muitos golpes engraçados que foram usados em vários filmes de Jackie Chan. Quem assistiu a algum vai logo reconhecer.

O estilo de jogo lembra muito Final Fight, em que você controla o personagem e sai andando até encontrar inimigos e itens. Daí a pancadaria é geral. Além do objetivo principal, que é salvar o avô de Jackie Chan, você tem de encontrar as máscaras de Dragão, de ouro. Em cada fase há 10 máscaras vermelhas, e assim que você localizá-las, ganha a máscara de ouro. É preciso ficar bem esperto e ter bastante habilidade para encontrar todas elas, pois as máscaras geralmente estão em lugares bem escondidos.

A jogabilidade é muito boa, os comandos respondem rápido e são bem fáceis de se aprender. Já os gráficos também não desapontam, mas a música deixa a desejar, pois não combina muito com a pancadaria. Porém, os efeitos como porradas, paneladas, socos e pontapés estão bem reais e não há do que reclamar, o que garante uma diversão de tirar o fôlego. E dá até para rir sozinho jogando Jackie Chan.

Comandos

- X - Pulo
- ▲ - Chute
- ■ - Soco
- ● - Agarrar/pegar itens
- L1 - Defesa
- L2 - Mostra quantidade de vidas
- R1 - Cambalhotas
- R2 - Andar olhando para o adversário

Com o cozinheiro, tome cuidado: quando ele pular, pule também para não ser tragado pelas fendas provocadas pelo terremoto

Sua primeira missão é em Chinatown. Ao entrar, suba na caixa e pule para pegar o toldo e assim conseguir a primeira máscara do Dragão

Suba na lata de lixo para pegar a máscara do Dragão que está neste telhado

Destrua as caixas para descobrir uma passagem secreta. Entre usando o botão R1

Jackie Chan Stuntmaster

Ação	
Gráficos	9,0
Som	8,5
Jogabilidade	9,5
Diversão	9,0
Nota Final	9,0

Fabricante: Midway/Radical

FIQUE ATENTO: TEM UM GAME RECHEADO DE AÇÃO, AVENTURA E INTRIGAS NA SUA ESPREITA!

3x R$ 66,33

Como você se sentiria se soubesse que foi observado e estudado durante toda a sua vida? Essa é a premissa por trás de Perfect Dark - duas raças alienígenas, Skedar e Maians, têm observado nosso planeta lá de cima durante milênios e agora preparam-se para travar uma batalha por algo muito misterioso e valioso que se encontra no fundo de nossos oceanos. O game trará 17 fases principais distribuídas em 9 missões. Os cenários misturam ambientes fechados e abertos, como o avião do presidente dos EUA, planetas alienígenas, cidades futuristas e até a Área 51. As fases têm diferentes missões para cada nível de dificuldade e, dependendo do nível escolhido, até mudam em design. PODER DE FOGO. Perfect Dark traz mais de vinte armas inéditas! E todas elas com função secundária! Em jogos multiplayer isso tem um sabor especial: a Dragon, por exemplo, funciona como uma arma normal, mas em sua função secundária pode ser abandonada no chão como se fosse um ítem e quando seu adversário pegar aquilo que ele pensa ser uma poderosa arma, a Dragon explodirá, matando-o Outra que fará o maior sucesso é a Pistola Tranqüilizante, que injeta drogas que alteram a visão do jogador e tornam a movimentação extremamente difícil. SEMPRE INOVANDO. Perfect Dark traz a mais gratificante experiência multiplayer de que se tem notícia. São mais de 30 mapas para tiroteios com até quatro jogadores e oito "simulants", personagens que podem jogar contra ou a favor dos jogadores humanos, o que possibilita inúmeras variações. Eles podem receber comandos para atacar, bater em retirada, perseguir um determinado inimigo, entre outras coisas. Fora isso, existem os modos cooperativo e contra-operativo para dois jogadores. No primeiro, um jogador controla Joanna e outro controla a irmã dela, numa série de missões com ambientes interativos e muitas bugigangas. No segundo, um jogador deve cumprir uma determinada missão e o outro deve fazer de tudo para atrapalhá-lo, assumindo a forma de um inimigo qualquer. Ao todos são mais de 100 personagens diferentes. O game é uma obra-prima na parte gráfica, sonora e em extensão de jogo, tão grande e detalhado, que o sistema necessitará do uso do Cartucho de Expansão para total aproveitamento do game.

POKÉMON STADIUM

OS POKÉMONS EVOLUÍRAM. E VÃO LUTAR NO SEU N64!

3x R$ 66,33

TONY HAWK'S PRO SKATER

3x R$ 56,33

RIDGE RACER 64

3x R$ 56,33

MARIO PARTY 2

3x R$ 56,33

POKÉMON SNAP

3x R$ 56,33

DONKEY KONG 64

3x R$ 73,00

TOY STORY 2

3x R$ 56,33

JET FORCE GEMINI

3x R$ 56,33

TARZAN

3x R$ 56,33

RAYMAN 2

3x R$ 56,33

COMMAND & CONQUER

3x R$ 43,00

ALL STAR TENNIS 99

3x R$ 49,67

MARIO PARTY

3x R$ 46,33

Sim Theme Park

Meu parque de diversões

Seja o dono de um grande centro de entretenimento e ganhe dinheiro brincando

Ronaldo Testa

Construa, comande e brinque no seu próprio parque de diversão. Sim Theme Park é um game de estratégia muito parecido com o jogo Theme Park, em que você comanda tudo e o seu objetivo é ter um bom rendimento nas vendas dos bilhetes e bugigangas do parque, tomando conta direitinho do seu negócio – ou seja, colocando tudo o que os visitantes pedem, como lixeiras, banheiros e minishoppings para as compras. Conseguindo manter tudo em ordem você recebe o Gold Ticket e, juntando alguns tickets, pode passar para o próximo terreno e construir mais parques.

Você é o gerente e tem de controlar tudo, da limpeza do banheiro à manutenção dos brinquedos; dos guardas aos palhaços, enfim, cuidando de tudo o mais que for preciso para ter um parque de diversões perfeito. No começo a vida é dura, pois não há muitos brinquedos e você terá de colocar algumas atrações repetidas em seu parque. Coloque até três brinquedos iguais só para a criançada ter onde brincar, mas trate logo de encomendar novos brinquedos.

Para controlar seu centro de diversões, você tem um laptop, uma espécie de computador de onde comanda tudo: encomendas de brinquedos, dinheiro que entra no parque, dinheiro que sai do parque, quadro de funcionários, enfim, estatísticas em geral. São dados que chegam ao requinte de apontar, por exemplo, quantas pessoas andaram em determinado brinquedo e por aí vai.

Sim Theme Park é todo em 3D, o que o diferencia dos outros jogos de estratégia, pois você pode virar a câmera, ver os brinquedos de lado, ver a parte de trás do brinquedo, ampliar ou diminuir o mapa e muito mais. O jogo chegou inovando ao trazer uma nova câmera em que você se passa por visitante e pode até comprar lanches ou ir ao banheiro, se precisar.

Os brinquedos são bem originais e mudam de acordo com o cenário que você escolheu para jogar. Há atrações de todos os tipos, montanha-russa, pista de kart, roda-gigante em forma de sol, sem contar as sorveterias, batatas fritas, refrigerante e hambúrgueres, que não podem faltar em um parque. E se você passar mal, ainda há uma sala de descanso.

O jogo tem ótima jogabilidade, já que não depende muito de comandos complicados, o que torna tudo mais fácil, pois os comandos ficam escritos na tela o tempo todo e não há como errar. O som é envolvente, e parece que você está realmente dentro do parque de diversões ouvindo aquelas músicas engraçadinhas de palhaço. Já os gráficos, uma mistura de desenho com um terreno real bem legal, atendem bem as necessidades do game. Por fim, da diversão não há nada a reclamar: quem não gostaria de ter um parque de entretenimento dentro de casa?

Comandos de tela

Dinheiro disponível

Novas informações

Data

Sim Theme Park	
Estratégia	
Gráficos	9,0
Som	9,0
Jogabilidade	10
Diversão	8,5
Nota Final	9,2
Fabricante: Bullfrog	

Em cada cenário você encontrará brinquedos diferentes. Este é a Wonderland, a terra maravilhosa

Fique atento com os seus brinquedos. Se algum deles estiver soltando uma fumaça preta é hora de reparos

Para que você tenha novos brinquedos, entre no laptop, escolha a opção research e então encomende o próximo brinquedo para o seu parque

A apresentação está muito legal, vale a pena conferir, pois ela é bem engraçada

Comandos básicos

- ▲ - (Build) - Comprar brinquedos e shoppings
- ● - (Laptop) - Informações e estatísticas do parque
- X - (Path) - Construir caminhos ou ruas

(N64) Top Gear Hyper Bike

Corrida, da Kenco, 1 ou 2 jogadores

Adrenalina sobre duas rodas com feras das motocicletas se machucando e sujando em pistas de asfalto ou terra – e os pilotos podem escolher entre máquinas potentes como o modelo Honda NSR.

Sua carreira inicia na categoria 125cc, mas conforme os resultados pode-se subir na tabela e disputar baterias utilizando motocas de 250cc e 500cc – haja braço para segurar os motores!

Apesar da simplicidade nos gráficos a diversão é garantida... até porque no modo Trick Attack os radicais arrepiam nas manobras.

Nota - 7,5

Nas provas em que a superfície é toda de terra o que vale é a raça do piloto

Os cenários percorridos mostram localidades de todo o mundo. Aqui a ação rola em pleno Egito

(PST) Star Wars: Episode I – Jedi Power Battles

Ação, da Lucas Arts, 1 ou 2 jogadores

O universo de Guerra nas Estrelas arrebenta em mais um capítulo baseado no primeiro episódio, mas desta vez a ênfase está nos lendários combates realizados pelos maiores guerreiros da galáxia, os temidos Jedis.

Em ação, cinco espadachins estelares (Adi Gallia, Mace Windu, Obi-Wan Kenobi, Plo Koon, Qui-Gon Jinn) avançam por dez fases infestadas de andróides da Federação, furando os pelotões enquanto balançam os sabres de luz ao som da trilha sonora de orquestra... e "que a força esteja com você".

Nota - 8,5

A tropa inimiga é numerosa e tira o sossego dos Jedis – nem Luke Skywalker agüentaria tanta pancadaria. Assim, não banque o herói e fuja quando a situação ficar difícil

(DC) MDK 2

Ação, da Bioware/Interplay, 1 jogador

Kurt Hectic é apoiado pelos companheiros Dr. Hawkins e Max na batalha contra demoníacos alienígenas. Para defender a Terra, aumentando a exploração das fases, é preciso usar os três personagens – cada qual com estilos e objetivos próprios –, tornando necessários sangue frio e inteligência na jornada.Os equipamentos que trucidam oponentes têm poder de fogo, mas se as armas convencionais não forem suficientes pode-se combiná-las formando novos equipamentos. São oito fases de visual e som High-Tech.

Nota - 8,5

Atenção aos detalhes do cenário e pegue um crédito atrás da pedra

Na mira telescópica, aproxime (botões A ou Y) ou afaste (botões B ou X)

(DC) Tomb Raider: The Last Revelation

Ação, da Eidos Interactive, 1 jogador

Lara Croft dispensa apresentações, mas essa nova versão traz uma faceta inédita aos fãs – que poderão conhecer melhor o passado da gata e de seu antigo mentor, Von Croy.

Seduzidos pelas curvas sinuosas da heroína, os desafiantes poderão aprofundar-se pelas terras do Egito, explorando câmaras, catacumbas, salas, templos, túneis – sempre vasculhando os cenários em busca de itens e segredos para desvendar os enigmas e safar-se das armadilhas que aguardam a deslumbrante garota por toda a jornada. No total são 39 fases perigosas, cheias de armadilhas e objetivos a cumprir.

A atmosfera do jogo é realista. O visual é caprichado, mostrando ambientes cheios de efeitos de luz e texturas que passam a idéia de que os locais visitados serviam muitas vezes como altares para rituais macabros e sacrifícios humanos... e tudo é acompanhado por sons e músicas que mantêm o ar místico da série. É claro que os desafios não poderiam faltar e os inimigos (capangas, chacais, escorpiões, guardiões) estão à espreita, prontos para transformar seu sucesso em miragem – mas para resolver os problemas, além da inteligência, pode-se apelar para um arsenal que traz pistolas, espingardas, revólveres, submetralhadoras.

Nota - 9,5

Antes de encarar de vez a aventura será preciso passar pelo treinamento. Siga as ordens de seu mentor e preste atenção aos seus conselhos

Trate de perseguir o personagem com a tocha – ele irá levá-lo às localidades certas

(DC) Roadsters

Corrida, da Player 1/Titus, 1 a 4 jogadores

Lançado recentemente em outras plataformas, a versão DC não emociona nem mostra a força da máquina – os oito cenários e 30 veículos são pouco detalhados, os objetos chocam-se mesmo quando não estão encostados e os ângulos de câmera são ruins (só a visão interna é legal!). Rasgando pelo asfalto, os conversíveis mais potentes do mundo partem em pegas agitados, revirando-se por fases onde ocorre de tudo – durante as provas rolam até avalanches, erupções, tempestades, tornados, mantendo a agitação!

Nota - 6,0

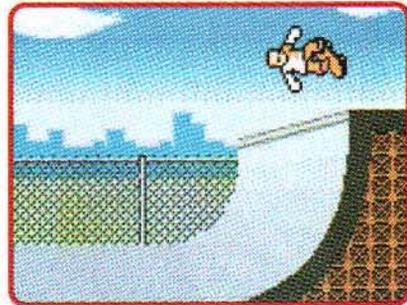
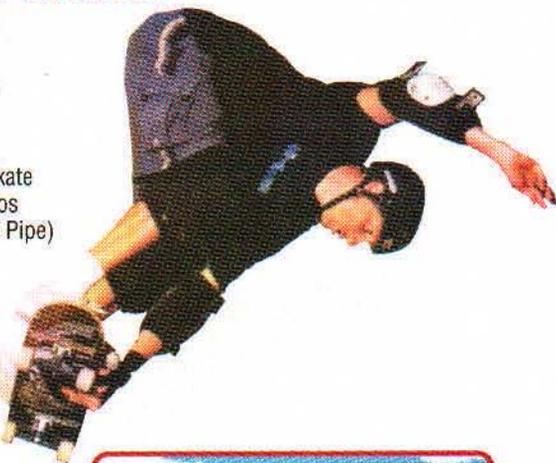
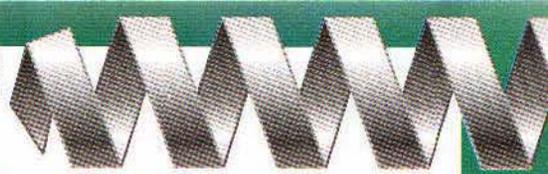
Aqui um pedregulho que caiu no meio da pista. Mesmo sem acertá-lo seu veículo acaba enroscado

(GBC) Tony Hawk's Pro Skater

Esporte, da Activision/Natsume, 1 jogador

Para mostrar a arte do skate estão disponíveis três modos (Campeonato, Corrida, Half Pipe) que exigem o máximo da habilidade dos jogadores. A ação é radical e pode-se realizar manobras em seqüências nervosas. Yeah!

A assinatura do maior skatista da história, Tony Hawk, garante a ótima jogabilidade. O ambiente de ação é descolado e de visual caprichado, trazendo obstáculos nas pistas de corrida e três cenários diferentes no Half Pipe... já no aspecto sonoro, infelizmente, o cartucho ficou devendo.

Nota - 8,5

No Half Pipe, use o direcional para ganhar velocidade e subir bem alto. Quanto maiores os saltos, maiores serão as chances de efetuar combinações de manobras

(N64) South Park Rally

Corrida, da Acclaim, 1 a 4 jogadores

Cartman, Kenny, Stan, Kyle e toda a turma do desenho puseram o pé na estrada. Pegando carona com os malucos, estão disponíveis os modos Arcade, Campeonato, Exibição – todos eles bastante disputados! Nas pistas os pilotos deparam-se com obstáculos estranhos – caminhão de neve, ônibus escolar e (claro!) muitas vacas. As provas são realizadas no meio da cidade e os desafiantes precisam passar por quatro pontos espalhados pelas pistas – nos rachas é permitido coletar itens para atacar os adversários!
Nota - 8,5

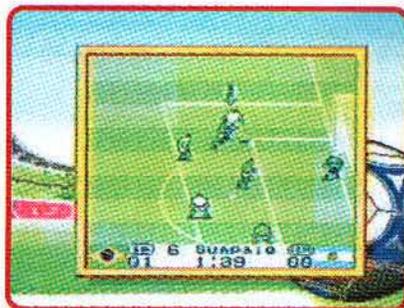
Até Sadan Hussein virou um item que você joga para atrapalhar os outros pilotos

Guie-se pelo mapa (que fica no lado direito, na parte inferior da tela)

(GBC) International Superstar Soccer '99

Esporte, da Konami, 1 ou 2 jogadores

Calce as chuteiras nos dedos e vista a camisa de seu time do coração. A seleção canarinho é a nº 1 do mundo, mas outros 32 times esperam a entrada em campo para bater bola em busca da taça.

As equipes disputam gol a gol nos modos Amistoso ou Campeonato e, pegando o espírito do esporte, os atletas realizam cabeçadas, carrinhos, chutes, cruzamentos, lançamentos, toques – um futebol de categoria que faz a torcida agitar a arquibancada pelos estádios.
Nota - 8,0

Para golear é só aproximar-se pelas diagonais da área e chutar forte

Para avançar rápido faça toques (botão A) ligando o meio às laterais

Na defensiva, para ganhar a posse de bola use o carrinho (botão B) ou empurrão (botão A)

(PST) Disney World Magic Racing Tour

Corrida, da Disney/Eidos, 1 ou 2 jogadores

Uma penca de personagens (Grilo Falante, Robopato, Teco, Tico) resolveu encarar uma corrida maluca percorrendo atrações da Disneylândia – entre elas Epcot Center, Rock'n Roller Coaster, Studios Disney.

Nas pistas os pilotos metem-se em confusões, atropelando cones, pegando atalhos, quebrando obstáculos, saltando rampas e até transformando os adversários numa espécie de sapo (hehe). Conforme o corredor avança pode ganhar peças para equipar seu carango e melhorar a performance do veículo nas provas.
Nota - 8,6

Após passar pelos três primeiros percursos você correrá na Epcot Center: seu objetivo aqui é coletar as 30 moedas no tempo determinado

Quando estiver disputando na Rock'n Roller Coaster, siga por esta rampa, é um pequeno atalho. Yes!

Tekken Tag Tournament

O mesmo jogo de sem

Versão traz inovações e mantém a fama deste clássico, mas ainda está aquém das

Roberto Martinneli Nappo

Todas as características básicas da versão Arcade foram mantidas em Tekken Tag Tournament. Movimentação, golpes, velocidade, nada mudou. Mas há um diferencial e tanto nessa história: o que podemos dizer é que, comparando-se as duas versões graficamente, no PlayStation 2 temos um superTekken. Texturas, número de polígonos, cenários, isso tudo é incomparável. Nem mesmo os jogos mais avançados de seu maior concorrente (Dreamcast, com seus incríveis Soul Calibur e Dead or Alive 2) conseguiram reproduzir alguns efeitos de luz e texturas. Pelo menos por enquanto, podemos dizer que TTT é o jogo mais bonito de luta em 3D.

Diferente do modo Tekken Ball de Tekken 3, o modo Tekken Bowl no PS2 traz um jogo de boliche – isso mesmo. E o interessante é que a força dos personagens escolhidos influencia diretamente nas jogadas. Por exemplo: Jack lança uma bola facilmente a mais de 100 km/h, enquanto Nina faz uma tremenda força para arremessar a 60 km/h. No Theather, como já é de costume, você assiste aos finais, agora todos com polígonos em tempo real, exceto as aberturas, que ainda são em CG.

A variação de cenários também está bastante interessante, indo desde parques de diversão com direito a carrossel, ruas escuras à noite, becos em um bairro barra-pesada, grandes ruínas, templos, o pátio de uma indústria, neve, até uma boa briga em frente à escola. Tudo isso com alternância excelente de elementos nos cenários, muita movimentação em volta e ainda com direito a torcida. Incrível!

A impressão que se tem é de que a Namco simplesmente olhou para a máquina que tinha em mãos e disse: "Ah, vamos colocar algumas coisas novas só pra mostrar o que console pode fazer". Apesar de todo o esforço, o jogo mostra que (ainda) não está à altura do potencial do console, mas mesmo assim impressiona. E nada se compara quando se fala em efeitos de luz e nível de detalhes nos cenários e personagens.

É fácil chegar a essas conclusões. Reparando bem na musculatura dos personagens, percebe-se que são feitos com polígonos, e em grande quantidade, não são mais apenas texturas aplicadas. Além disso, a naturalidade dos efeitos de luz refletindo de diferentes ângulos nos personagens, a luz do sol, tudo isso é novidade.

As texturas também são bem diferentes das que estamos acostumados a ver mesmo em jogos como Soul Calibur. Algumas chegam a dar a impressão de que os bonecos foram feitos de "massinha", com um resultado final muito particular, que começa a definir o padrão de texturas do PlayStation 2. As câmeras continuam na mesma, o que esconde um pouco tanta beleza.

No quesito som, volta-se à qualidade do primeiro Tekken, com um Dolby Surround de fazer inveja a qualquer jogo de luta. A profundidade dos efeitos é notável. Já os sons dos gritos durante as lutas se mantiveram no mesmo padrão de qualidade, ou seja, poderiam ser melhores.

O ambiente do jogo ficou prejudicado pelo velho defeito de Tekken, os cenários. Apesar de nesta versão serem construídos com polígonos e possuírem profundidade não encontrada nas versões anteriores, não fazem parte de seu ambiente de luta: a arena é um plano, os cenários, outro, muitas vezes se tem a sensação de estar andando sobre uma esteira rolante, pela falta de sincronia entre a rotação dos cenários e a arena em que rola o combate. A movimentação dos personagens é exatamente igual à Tekken Tag da máquina, ou seja, se você tem um PlayStation com Tekken 3 em casa, já sabe como é.

Para quem curte Tekken, vale a pena porque a "embalagem" é nova e tecnologicamente muito avançada, mas como jogo não inova. Que Tekken 4 traga algo mais para não só agradar os fãs de Tekken, mas também àqueles que ainda não curtem ou não conhecem a série. Gostamos do jogo, sim, mas para o PlayStation 2 ainda é pouco.

Aiii! Essa até eu senti! Use seqüências menores, ligando golpes curtos seguidos de longos para afastar os adversários

Pimba! O personagem capa desta revista, Yoshimitsu, mostra como se quebra o queixo dos inimigos desatentos

Mesmo lutadores mais experientes precisam estar alertas. Aqui Paul abriu a guarda para o ágil e veloz Forest Law

A estratégia de Anna (vestida para matar) parece não ter sido tão eficiente contra o brutamontes cabeça-dura

pre – o que é ótimo

possibilidades do PlayStation 2

Capoeira é demais! Ninguém pode enfrentar o brasileiro Eddy Gordo sem se arrepender de entrar no combate

Ooops! Parece que nosso compatriota levou a pior. A cotovelada do veterano Paul Phoenix é dura de matar

Uma grande lista de personagens:
Alex e Roger, Armor King, Baek Doo San, Bruce Irvin, Bryan Fury, Devil Angel, Eddy Gordo, Forest Law, Ganryu, Gun Jack, Heihashi Mishima, Hwoarang, Jack 2, Jin Kazama, Kazuya Mishima, King, Kuma Panda, Kunimitsu, Lee Chaolan, Lei Wulong, Liang Xiaoyu, Michelle Chang, Nina Williams, Ogre, Paul Phoenix, Prototype Jack, True Ogre, Wang Jinrey, Yoshimitsu. Pode-se escolher vários tipos de roupa para cada lutador.

O que há de bom – e de ruim – em Tekken Tag Tournament:

Qualidades
Gráficos lindos, efeitos de luz naturais
Modo Bowl (boliche) divertido.
Modo Tag é sempre legal.
Variação de cenários.

Defeitos
Movimentação e jogabilidade iguais à versão arcade.
O velho problema das divisões entre cenários e arenas.
Músicas cansativas.
Finais curtos demais.

Modos de jogo:
Arcade, Vs. Battle, Team Battle, Time Attack, Survival, 1 on 1, Theather, Tekken Bowl e Gallery.

Tekken Tag Tournament

Para a Sony e seu PlayStation, Tekken – ao lado de Ridge Racer – é um jogo-símbolo. Em 1994, quando Virtua Fighter 2 (Sega) dominava o universo em 3D dos fighting games, rodando na placa Model 2, Tekken surgia como o jogo de luta em 3D da Namco, em uma placa chamada System 11. A grande vantagem desta placa era ser totalmente compatível com a máquina da Sony, pois se tratava do mesmo hardware do então inovador PlayStation. Isso num momento em que o Saturno não conseguia conversões perfeitas de jogos vindos da Model 2. Ao lado de Toshinden (Takara), Tekken impressionou muito e foi um dos responsáveis (o outro foi Ridge Racer) pelo grande sucesso de vendas do console da Sony.

Em 1996, surgiu Tekken 2, com mais velocidade, gráficos mais trabalhados, novos personagens e golpes, reafirmando o poder do PlayStation e seu grande hit. Finalmente, em 1998 surgia Tekken 3, o grande responsável pelo sucesso da série no Brasil e no mundo, trazendo o personagem Eddy Gordo, um capoeirista apelão, que com suas habilidades encantou o mundo. Daí em diante, o que Tekken trouxe de novo? A versão Tekken Tag Tournament para Arcade apenas juntou mais personagens e organizou o modo Tag (duplas), no qual é possível trocar de personagem durante a luta. Graficamente, a versão Arcade não acrescentou nada – qualidade de som, jogabilidade, tudo se manteve. Apenas alguns novos golpes apareceram, mas nada inovador. Até aparecer esta versão para PlayStation 2 e manter a trajetória vitoriosa deste clássico.

Se ligue na qualidade visual do cenário... as gramas, os coqueiros, os torcedores

A câmera gira mostrando os fantásticos lutadores de todos os ângulos possíveis

A chinesinha tem um estilo de luta complicado... e bastante doloroso

Uauuu! Os efeitos de luz e texturas de TTT são deslumbrantes e realistas

As arenas possuem fundos poligonais, mas não é possível explorar os cenários

Tekken Tag Tournament		
Luta	Gráficos	9,5
	Som	8,5
	Jogabilidade	9,5
Fabricante	Diversão	9,5
Namco	Nota Final	9,2

Jin Kazama mostra que nem sempre os ataques com os pés são a melhor opção e que socos rápidos podem solucionar problemas

Parece que nosso amigo está fora de forma e acabou levando a pior contra a gata

Batalha virtual

De um lado da pancadaria, M. Bison, de Street Fighter; do outro, Geese Howard, de Fatal Fury. Você decide quem vence

Antonio Saraiva

Este mês, nós estamos lançando um desafio para você. Quem gosta de jogos de luta já deve ter deparado com vários chefões muito mal-encarados e difíceis de vencer. Você já imaginou se houvesse uma luta entre esses chefões? Quem é mais forte? Preparamos este mês a ficha técnica de dois chefões pesopesados para você comparar e decidir quem venceria um combate entre eles. M. Bison, da série Street Fighter, e Geese Howard, da série Fatal Fury.

Pergunta do mês
Quem você acha que vence esta batalha?

M. Bison (Vega)

O maléfico imperador da organização Shadowloo nunca parou sua busca pelo poder absoluto. E só tinha um jeito de Bison se tornar mais forte: lutar e drenar a força da raiva e da fúria de seus inimigos, mas a maioria era muito covarde e ele só conseguia drenar medo deles. Em sua busca pelo poder, Bison achou valorosos inimigos e acabou com todos eles, como Charlie, o amigo de Guile, e o pai de Chun Li. Porém, ele conheceu Ryu, um jovem dono de enorme poder e que já havia derrotado seu braço direito, Sagat. Ele ficou muito impressionado com a força de Ryu e agora busca esse seu eterno rival para alcançar o poder absoluto.

Atenção - Quando encontrar o ícone (c), significa que você deverá segurar o comando indicado por dois segundos antes de seguir para o próximo.

Psycho Crusher - (c) ← → + soco (séries clássicas)
Seu corpo se transforma num torpedo de fogo que queima o inimigo.

Psycho Shot - (c) ← → + soco (séries alpha)
Arremessa uma bola de energia Psychica sobre o inimigo.

Bison Warp - →, ↓, ↘ ou ←, ↓, ↙ + 3 socos ou 3 chutes
Com este golpe, Bison pode se teletransportar para qualquer lado da tela.

Hyper Psycho Crusher - (c) ← →, ←, → + soco
É a versão mais animal do psycho crusher. Esse ataque tira mais vidas e acerta mais vezes.

Knee Press Nightmare - (c) ← →, ←, → + chute
Uma seqüência de cambalhotas violentas que acertam várias vezes o adversário.

Geese Howard

Nasceu em 1952, na Alemanha. Desde pequeno já trabalhava para a máfia. Conheceu Mr. Karate e aprendeu a sua versão da técnica "Haoh Shoko Ken". Geese organizou o primeiro torneio King of Fighters, para aprender mais sobre as artes marciais Kyokugenryu. Nesse torneio foi derrotado por Ryo Sakazaki (filho de Takuma, mestre Kyokugenryu). Geese vai para o Japão, onde aprende a mais poderosa de suas técnicas, o Hakkyosei Ken. Quando o mestre de Geese iniciaria as mesmas aulas com Jeff Bogard, Geese matou Jeff. Dez anos depois, ele organiza um novo King of Fighters, e Terry Bogard, filho de Jeff, chega à final e consegue vingar a morte do pai. Mas Geese sempre volta...

Golpe forte - Golpe forte é um botão que pode ser um chute ou soco, dependendo de cada lutador.

Reppuuken/Double Reppuuken - ↓, ↘, → + soco ou golpe forte
Geese lança contra o inimigo uma onda de energia.

AtemiNage - ←, ↙, ↓, ↘, → + chute ou golpe forte
Geese defende o golpe do oponente e contra-ataca com um arremesso.

Razing Storm - (c) ↙, ↘, ↓, ↙, ↘ + golpe forte e chute
É uma magia poderosa de curto alcance na qual Geese se envolve numa bola de energia e atinge seu inimigo com violência.

Deadly Rave - →, ↘, ↓, ↙, ←, → + soco (3 vezes), chute (3 vezes), golpe forte (3 vezes), ↓, ↙, ← + golpe forte
Geese acerta mais ou menos 12 golpes, finalizando com uma magia explosiva.

The King of Fighters '99: Millennium Battle

Respire fundo: e p

Sexto jogo da clássica série de lutas tem trama bem montada, ao contrário da versão '98

Rodrigo Borges Fonseca

Depois da espera de quase um ano, finalmente chega um dos maiores hits de luta da história para seu PlayStation. The King of Fighters '99 traz toda a diversão que estava no Arcade. Depois da versão '98, que era ótima mas não tinha história nenhuma, uma nova trama foi criada para o sexto episódio da série, iniciada em 1994 – depois vieram as versões '95, '96, '97 e '98. Cada uma foi marcada por inúmeras novidades. A versão mais recente não é diferente.

A história é a seguinte: uma organização gera vários clones do campeão do último torneio The King of Fighters, Kyo Kusanagi, com o intuito de fazer os soldados clonados dominarem o mundo. Mas, para que os clones fiquem ainda mais fortes, o torneio é recriado. O time vencedor enfrentará a trupe de Krisalid, que, utilizando-se de uma roupa especial, envia dados dos poderosos golpes dos participantes para os clones.

O jogo consiste em lutas de grupos contra grupos. Diferentemente de todas as versões anteriores, agora se pode escolher quatro personagens em vez de três, sendo que o quarto personagem escolhido irá servir como striker, uma espécie de ajudante que você pode invocar durante as lutas. A quantidade de vezes que um striker pode ser chamado fica numa barra no canto inferior da tela. Cada personagem do jogo tem seu próprio modo de ajudar seus companheiros. Por exemplo, invocando Terry Bogard, este entrará e, dependendo da distância do seu oponente, executará um power geiser. Além de servir como defesa, também abre ao jogador caminhos para emendar combos espertíssimos.

Os tradicionais fatais estão de volta. A maioria dos personagens tem pelo menos dois fatais e estes ficaram muito mais animais. Muito parecido com o modo Advanced do TKOF '97 e do '98. Novidades também ficam por conta dos gráficos. Vários personagens foram totalmente remodelados, como a magnífica Athena (que sempre estreou um novo modelito a cada versão). Robert Garcia teve mudanças maiores, que não se limitaram ao visual: seus golpes foram totalmente modificados também!

As mudanças não param por aí: esta versão traz vários personagens inéditos na história da SNK, como o poderoso K', o andróide Maxima, o jovem com poderes psíquicos, Bao, o mestre na arte de luta com as pernas, Jhun, a fatal Whip e o inimaginavelmente forte Krisalid, chefe do jogo. Todos os TKOFs anteriores, exceto o '94, tiveram sua versão para PlayStation, e a cada versão a SNK sempre buscou melhorar o jogo para a pouca memória ram do console. Desta vez ela arrasou. Os load-times estão curtíssimos! Tirando o load do primeiro round, que é mais demoradinho, os outros duram cerca de 6 segundos. É a resposta da SNK para os que achavam que o tempo de loads estragaria toda a diversão do jogo.

O game vem com o Demo Gallery, com o qual se pode assistir aos finais dos times; o Art Gallery, com várias ilustrações (algumas muito engraçadas); o Voice Gallery, que permite que se ouçam as vozes do jogo; e o Color Edit, que possibilita mudar as cores de seu personagem favorito.

Comandos básicos

X - Soco fraco
● - Chute fraco
■ - Soco forte
▲ - Chute forte
Select - Provocação
Corrida - →, →
Corrida para trás - ←, ←
Esquiva para trás - ←, ● + X
Esquiva para frente - ● + X
Superataque - ■ + ▲
Escapar de arremessos - → + ■ no mesmo instante que for pego
Striker - Para chamar o ajudante, aperte ● + ■
Counter mode - X + ● + ■ - Gasta três níveis (level) da barra de fatais
Armor mode - ● + ■ + ▲ - Gasta três níveis (level) da barra de fatais

arta para a briga

Coloque no Option o power gauge em max para poder usar os fatais a qualquer hora

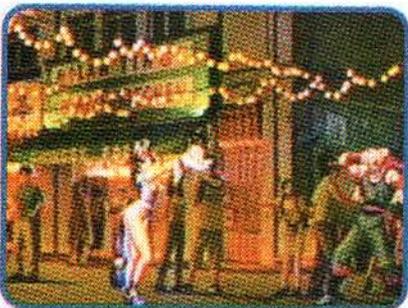
Acione no Option o modo disp.cut para tirar as barras de energia e de fatais, além do contador de tempo.
Uma luta às cegas!

Veja todos os times

Heroes Team '99 - K', Maxima, Benimaru, Shingo
Fatal Fury Team - Terry, Andy, Joe, Mai
Art of Fighting Team - Ryo, Robert, Yuri, Takuma
Ikari Team - Leona, Ralf, Clark, Whip
Psycho Soldier Team - Athena, Kensou, Chin, Bao
Woman Fighters Team - King, Blue Mary, Kasumi, Xiangfei
Korea Team - Kim, Chang, Choi, Jhun
Personagens sozinhos - Kyo-1, Kyo-2, Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Krisalid

Se você quiser dar uma de bonzinho, na hora de escolher a ordem de seus personagens, faça-a segurando o Start. Assim seu adversário irá ver a sua e escolherá quem será o striker dele

Saiba aproveitar o sistema de strikers para emendar combos e fatais

Quando sua barra de vida estiver piscando, seus fatais ficarão muito mais animais

Dependendo de seu personagem e de quem é seu rival, aparecem cenas realmente engraçadas, como esta de Mai e Andy Bogard

The King of Fighters '99		
Luta	Gráficos	8,5
	Som	8,5
	Jogabilidade	9,0
Fabricante	Diversão	9,0
SNK	Nota Final	8,7

Marvel Vs. Capcom 2: New Age of Heroes

Simplesmente

Vilões e heróis juntos para impedir que o planeta inteiro vire fumaça

Ricardo Dealtry Curitiba

A série de jogos "Versus", da Capcom, é muito famosa e chega à quarta versão, cheia de novidades e personagens novos. A história: o que deveria ser apenas uma lenda sobre uma armadura demoníaca, que tinha seu paradeiro desconhecido e não deveria nunca ser encontrada para o bem de todos, mostra ser realidade. A Armadura da Erosão foi ressuscitada pela Roda da Fortuna do limbo das lendas, desencadeando uma onda de destruição e caos por toda parte. Assim, os maiores heróis e vilões do mundo juntaram suas forças para acabar de uma vez por todas com essa ameaça. A partir daí, haja pancada...

As mudanças

Uma das principais mudanças nesta nova versão é a possibilidade de escolher três personagens em vez de dois, além de você poder usar todos eles na luta com o sistema de trocas. Outra alteração marcante é a configuração dos botões. Antes eram seis botões de ataque, agora são quatro de ataque e dois de ajuda (um lutador que está fora entra, aplica um golpe e sai). Os botões de ataque são: soco fraco, soco forte, chute fraco e chute forte. Os ataques médios são acionados nos mesmos botões de ataques fracos, basta você acertar um soco fraco no inimigo e apertar novamente o mesmo botão que o próximo soco terá efeito médio – o mesmo processo se aplica aos chutes. Na luta funciona assim: para fazer um combo com Jill, por exemplo, fique perto do adversário, dê um soco fraco duas vezes (o segundo soco será médio) e depois aperte soco forte. Este combo funciona com a maioria dos personagens.

Outra novidade é a presença de gente que não estava nas versões anteriores, como Jill (de Resident Evil), Hayato (Star Gladiator), a pirata Ruby Heart, a menina-macaco Sonson, o mexicano Amingo, Cable, o filho de Cyclops, Tron (da série Megaman), a mutante Marrow (conhecida por aqui como Medula). Eles estão ao lado de alguns personagens antigos que retornaram nesta versão. Já para habilitar os personagens secretos, você precisa conseguir pontos e depois comprá-los. Para obter esses pontos, termine o jogo ou ganhe pontos em outros modos, como o Network Battle, em que ocorrem disputas pela Internet, ou gravando os dados das máquinas de arcade, pois é possível rodá-los na placa Naomi (veja nesta página).

Com gráficos fantásticos, som nota 10, jogabilidade perfeita, Marvel Vs. Capcom 2 é simplesmente um dos melhores jogos de luta já criados até hoje. Imperdível!

Nesta tela você pode usar seus pontos acumulados para comprar os lutadores especiais

Jill tem golpes muito engraçados, como este em que ela chama um zumbi para ajudá-la. Faça: ↓↙← + chute

Para executar um hipercombo, aperte A + B + L + R. É preciso três barras de especial cheias

Para chamar o Tyrant, entre com ↓↙← + A + B. Ele aparece para fazer um estrago no adversário

Cable é um personagem forte, porém um pouco lento. Lute longe do adversário e mande ver nos especiais ↓↘→ + Y + X

destruidor!

Sonson pode se transformar em um macaco gigante. Para isso faça: ↓↙← + A + B, isso gasta uma barra de especial

Neste jogo existem 2 Wolverines, um com garras de osso (normal) e o outro com as garras de Adamantium (secreto). A diferença entre eles é que o de garras de Adamantium possui um golpe exclusivo, →↓↘ + A + B, que gasta uma barra de especial

Na tela que segue a de escolha de personagens, opte por uma das três opções disponíveis. Elas definem como seu partner vai ajudá-lo na luta

Batalha na Internet

Para conseguir alguns dos personagens secretos, você precisa ganhar pontos. Esses pontos são conquistados em modos como o Network Battle, disputado pela Internet, que infelizmente não pode ser usado no Brasil, pois o jogo é japonês e o modem não funciona aqui. O outro jeito é você fazer um download direto das máquinas de Arcade para o seu VMU, pois o jogo roda na placa Naomi, da SEGA, que é basicamente um Dreamcast que permite download dos segredos para seu VMU.

Como o jogo é japonês, você precisaria fazer o download de uma máquina japonesa. Problema: a máquina dificilmente chegará ao Brasil, já que a representante da Capcom no Brasil não importa esses equipamentos. O jeito é esperar a versão americana do jogo, uma pena!

Modos

Arcade: Os desafiantes enfrentam vários inimigos até chegar ao chefão Rsyss.
Memory Card: Para carregar ou gravar suas partidas.
Network Battle: Batalhas pela Internet (mas o modem não funciona no Brasil).
Options: Para alterar as configurações do jogo.
Score Attack: O sistema é igual ao Arcade, mas não é permitido continuar.
Score Ranking: Tela com as melhores pontuações.
Secret Factor: Aqui pode-se comprar personagens e carregar o VMU.
Training: Para praticar especiais e seqüências.
Versus: Mano-a-mano acirrado entre dois jogadores.

Seu desempenho só vai para a lista de recordes, se você atingir o limite mínimo de pontos. Para somar mais pontos você deverá vencer as lutas no menor tempo possível, aplicando uma grande variedade de golpes e se possível terminar a luta com um especial

Comandos

X - Soco fraco/médio
Y - Soco forte
A - Chute fraco/médio
B - Chute forte
L - Parceiro A
R - Parceiro B

Marvel Vs. Capcom

Luta

Fabricante: Capcom

Gráficos	9,5
Som	10
Jogabilidade	9,5
Diversão	10
Nota Final	9,7

NEOGAMA

Patrocínio:

USINA DO SOM
www.usinadosom.com.br

O maior e melhor evento do surf nacional: Celebrity Session, gente famosa mos

trando que surfa; Beach Girl, escolha da maior gata da praia; Clínica de Surf e muita agitação. Assista aos sábados na Band.

Alundra 2: The Mystery of the Machinevolution

Alundra 2 nada tem a ver com seu antecessor, traz inúmeros desafios, novos personagens e está em 3D. E ficou difícil, muuuuuuuuuuito difícil

Ronaldo Testa

Prepare-se para encrenca, encrenca em dobro. Alundra é um jogo de RPG que foi considerado um dos mais difíceis do gênero, por ter quebra-cabeças que realmente quebram a cabeça. Alundra 2 não foge à regra: repleto de desafios que chegam a ser irritantes de tão complexos, o game tritura o seu cérebro. Apesar de receber o nome Alundra 2, não se trata da continuação de Alundra – a história é totalmente diferente e os personagens da primeira versão nem aparecem aqui. Outra novidade é que o jogo está totalmente em 3D, bem diferente de sua primeira versão, em 2D. Os novos quebra-cabeças criados para essa versão tomarão boa parte do tempo total para serem resolvidos.

A trama do game gira em torno do rei de Varuna, seqüestrado por um poderoso mago chamado Mephisto. Ele está usando sua mágica para transformar as pessoas em andróides e animais em poderosas máquinas de matar. Você será o herói do jogo na pele de Flint, um garotinho que teve sua família morta por um grupo de piratas. Desde a tragédia, Flint tornou-se um caçador de piratas, que promete fazer justiça à morte de sua família e que por isso mesmo é procurado pelos piratas. Seu objetivo não é unicamente resgatar o rei de Varuna: há várias metas menores, como achar itens especiais, encontrar as peças do quebra-cabeça para o deus Jeehan e muitos outros pequenos objetivos,
que não são necessários para terminar o jogo – mas se você tiver muito tempo, dá para fazer tudo. A seguir, o roteiro passo a passo, com a resolução de todos os quebra-cabeças do jogo.

Labirinto d

Quem é quem

Conheça mais sobre os personagens principais do jogo

Flint - Garotinho que teve sua família assassinada por terríveis piratas. Só Flint conseguiu escapar. Depois de muito treino, ele se tornou um caçador de piratas e promete vingar a morte de sua família. Sabendo de suas habilidades, a princesa de Varuna decidiu contratá-lo para ajudá-la na procura de seu pai.

Alexia - É a princesa de Varuna. Ela está à procura de seu pai, o rei de Varuna. Seguindo os passos de Flint, Alexia espera encontrar o pai são e salvo.

Lord Prunewell - É um velho servidor de Alexia. Aparece no começo da história para ensinar ao jovem Flint algumas técnicas. Com seu estranho submarino e sua caverna no fundo do oceano, ele salvará a vida de Flint no decorrer da trama.

Zeppo - É o líder dos piratas. Gosta de

e charadas

passar o tempo com sua família no barco e é bem desajeitado, realmente engraçado. Além de engraçado, Zeppo é desequilibrado: pode estar rindo em uma hora e na outra, querendo te destruir.

Ruby - É a filha de Zeppo. Tem um temperamento explosivo e gosta muito de seu pai, mas no decorrer do jogo ela se tornará uma grande amiga de Flint.

Albert - É o filho de Zeppo. Ele é o cérebro da família dos piratas, é quem comanda e dá as idéias para Zeppo.

Mephisto - É o mago mais poderoso do reino. Ele usa sua magia para transformar as pessoas em máquinas e assim fazer com que elas trabalhem para ele.

Baron Diaz - Assumiu o trono após o sumiço do rei. Está jogando no lado de Mephisto e pretende se casar com a princesa Alexia.

Nunugi - É o assistente e guarda-costas de Baron Diaz. De temperamento nervoso, ele é bem silencioso: melhor ficar longe dele.

Itens do jogo

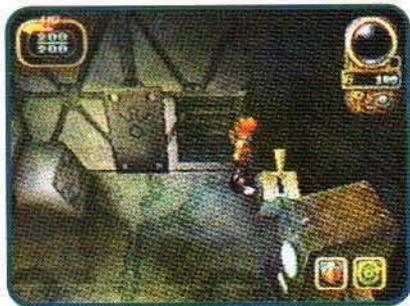
Puzzle Pieces - São nada mais, nada menos que as peças de quebra-cabeça que você deve entregar para a estátua Jeehan's, que, em troca, lhe ensina novos golpes e combos. Para cada figura que a estátua completar, você receberá um novo golpe. Ganhará golpes também ao recolher 6,12,18 e 24 peças – no começo é fácil, depois a coisa se complica um pouco, mas tudo dará certo no fim.

Life Crests - São itens que aumentam o total da sua energia. Existem dois tipos de Life Crests: o pequeno, que aumenta sua energia em 25 pontos, e o grande, que aumenta sua energia em 100 pontos. São itens bem importantes no jogo.

Itens comuns

Herb - Recupera 100 de HP (custa 40G nos Item Shops ou 10 Tokens em Gamar Island)
Tonic - Recupera 300 de HP (custa 200G nos Item Shops ou 100 Tokens em Gamar Island)
Elixir - Recupera 600 de HP (custa 500G nos Item Shops ou 250 Tokens em Gamar Island)
Lorient Nuts - Recupera 200 de EP (custa 150G nos Item Shops)
Grapes of Eru - Recupera 500 de EP (custa 500G nos Item Shops)
Bone Darts - São dardos usados em Deadeye Zach's (300 Tokens em Gamar Island)
Panacea - Recuperam todo o HP e todo o EP (você precisa de 2.000 pontos em Deadeye Zach's ou 1.500 Tokens em Gamar Island)

Roteiro do jogo

Você começa o jogo invadindo a nave do pirata Zeppo. Após ver uma animação e terminar o treinamento, nada complicado, suba a escada para sair numa pequena sala onde você encontrará a Strange Key. Abra a porta para sair na cabine da nave.

Acione a alavanca para abrir as portas laterais e siga para a porta esquerda, destrua o seu primeiro inimigo e continue até encontrar a sala Rear Deck. Acabe com os soldados para que a porta se abra, recupere a energia e salve o jogo. Volte para a cabine, você terá de enfrentar Zeppo.

Pule os ataques de fogo de Zeppo e espere até ele parar para poder atingi-lo. Após derrotar Zeppo você terá de derrotar o chefe dos soldados: não fique parado, corra de um lado para o outro usando o botão R2 e acerte-o quando tiver chance: ele não é nada difícil.

Paco Village

Ao acordar, você se encontrará com a princesa Alexia e ela irá perguntar se você é Flint. Depois, vai querer saber se você quer ingressar nas forças armadas. Responda sim nas duas perguntas. Após conversar com Alexia, saia e vasculhe em volta da casa, entre e converse novamente com Alexia, saia novamente e fale com todos os moradores do vilarejo, volte até a casa e Alexia não estará mais por lá. Vá ao Item Shop da cidade, à esquerda da entrada, e compre algumas Herbs – você já pode sair da cidade.

Kindra Forest

Ao entrar em Kindra Forest você estará cercado por macacos selvagens. Acabe com todos e siga em frente até se encontrar com Prunewell, que lhe ensinará algumas táticas.

Pegue a caixa com o botão ● e leve-a até perto do barranco para que você possa subir. Converse com Prunewell e siga em frente até se encontrar com ele novamente. Empurre um dos blocos e puxe o outro para que você possa passar. No lado direito das rochas há um pequeno labirinto. Entre nele para achar uma Puzzle Piece, destrua mais alguns duendes e siga até encontrar a Finrod's House. Saia, pegue a Herb no baú e siga para o Mt Sparrowhawk.

Mt Sparrowhawk

Converse com Alexia e ela lhe dará uma Puzzle Piece. Investigue a nave e volte a conversar com Alexia. Siga até encontrar seu primeiro chefe.

Este é o gatinho de Mephisto: acerte-o quando ele estiver correndo em volta de você. Ele dará um superdash – desvie-o para os lados e escape. Na segunda parte, ele subirá nas pilastras e soltará um bafo de fogo. Escape do fogo e acerte-o quando ele pular no centro. Após derrotá-lo, você receberá muitas moedas e um baú. Converse com Alexia e volte para o Paco Village – algo muito estranho está acontecendo por lá.

Paco Village

Ao retornar ao Paco Village, converse com os moradores e siga para o lado esquerdo da montanha. Você encontrará uma estátua de um antigo deus.

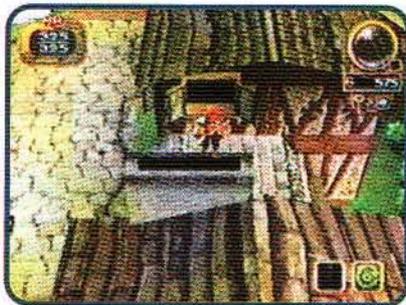
Reze na estátua para abrir uma passagem e converse com Jeehan's, pois ele precisa de algumas peças de quebra-cabeças para resolver um mistério. Saia e procure em volta da montanha por um baú preto contendo uma Puzzle Piece. Procure pela única casa que restou no vilarejo e entre no banheiro. Volte até a estátua e converse com o aprendiz de Jeehan's. Depois siga para Tortuga Beach.

Tortuga Beach

Entrando em Tortuga Beach você encontrará pássaros selvagens. Acabe com todos eles e siga até encontrar três plataformas com estátuas. Use sua espada para quebrar as estátuas e conseguir passar.

Mais à frente você verá uma grande rocha com uma bomba em cima – pegue a lamparina e acenda a bomba para pegar mais uma Puzzle Piece. Continue em frente, apanhe a Herb no baú e siga até encontrar um botão. Pise no botão para pegar um pote com água, jogue o pote na estátua azul para pegar um baú com 100G. Mais à frente você verá um baú com uma Herb. Siga por ali e suba nas pilastras para ativar o botão da plataforma. Derrube as paredes com os pés, corra com o botão R2 e aperte ● – depois, procure pela princesa Alexia, que estará esperando na entrada de Toloredo.

Toloredo

Esta é uma verdadeira cidade. Primeiramente, entre no Inn para tirar uma soneca. É a primeira casa do lado direito. Vá ao segundo andar e entre no banheiro. Você verá uma saída.

Pule a janela para encontrar mais uma Puzzle Piece, siga para trás da casa e procure por uma porta, em que você poderá pegar uma Puzzle Piece. Siga para o Item Shop e lá troque a chave que possui. Ao lado do Item Shop na Warehouse há um baú com um tônico. Volte e entre no caminho ao lado do Inn até encontrar um lugar chamado Cow Pasture. Continue até encontrar a estátua de Jeehan's.

Atrás da estátua há uma Puzzle Piece: trate de pegá-la. Volte e entre na estátua para conversar com Jeehan's. Ele lhe ensinará um novo golpe. Converse com o aprendiz de Jeehan's para receber uma luva especial. Agora você já pode executar o golpe Sun Burst. Volte para o Inn e siga para a outra saída. Atravesse a ponte e, depois de ver a cena, converse com a garotinha ao lado da casa. Ela procura pelo pai. Retorne até o Bull Fighting e procure por Pierre.
Depois de encontrar Pierre, volte até a casa após a ponte, entre na casa e você poderá usar uma nova saída.
Vá para Mithra Valley.

Mithra Valley

Entrando em Mithra Valley você encontrará os piratas. Suba pelas partes metálicas das rodas. Este é o Ox Tank. Suba a escada e salve o jogo. Volte e acione a alavanca para abrir as portas. Entre na primeira porta da esquerda para pegar uma chave.

Use a chave na terceira porta e acione o botão. O cilindro de aço irá se mover e você achará mais uma Puzzle Piece. Pule no outro botão e volte à sala em que pegou a chave, pule no botão para liberar o caminho da porta, entre por ela e jogue a lamparina para acender a bomba e arrebentar a rocha. Siga em frente e destrua os inimigos para fazer a plataforma subir. Subindo a escada você verá uma rocha com um baú em cima, uma escada e uma porta. Destrua um dos inimigos, suba a escada e pegue a bomba. Coloque a bomba perto da rocha e atraia o monstro até a bomba para que ele a acenda. Apanhe a Puzzle Piece no baú. Você verá uma pequena cena de Alexia conversando com os andróides, pegue a chave no baú ao seu lado e volte para a sala onde você explodiu a rocha. Suba a escada e abra a porta. Siga até encontrar um elevador desativado – aproveite para recarregar as energias.

Siga até encontrar a sala onde caem as bolas de ferro. Pule as bolas até chegar ao botão, acione-o e volte para o elevador. Você encontrará mais dois elevadores. Destrua os dois gatos e suba pelo elevador da esquerda. Acione o botão e pegue a Herb no baú. Volte e suba pelo elevador da direita. Pegue o dinheiro, siga para as rampas de onde caem as bolas de ferro e desça a escada. Siga o máximo para a esquerda e pule até a plataforma de baixo. Pegue a chave no baú e volte até a porta que estava trancada. Mais rampas com bolas de ferro. Siga para a direita e você encontrará mais dois elevadores. Destrua os inimigos e suba pelo elevador da esquerda.

Pule no botão para liberar o caminho de mais uma sala. Desça do botão e siga pelo lado esquerdo. Destrua a rocha para pegar mais uma chave, volte para a sala com os dois elevadores e suba pelo da direita. Utilize a chave na porta trancada.

Você terá de correr muito aqui: acione o botão e saia correndo – as marcas de pés indicam que você terá de pular obstáculos. Pule quando estiver na linha. Estoure a pedra com a bomba e aperte o botão. Suba a escada e não destrua os monstros. Há três botões. Faça com que os monstros caiam em dois dos botões e pise no outro botão para liberar a escada.

Na próxima sala você irá testar a sua habilidade em pular. Vá até o alto da torre para acionar mais um botão, volte e continue subindo as escadas. Acione o botão e suba a escadinha para encontrar Alexia. Agora você terá de apostar corrida com um minotauro – não precisa apertar o botão R2 para correr, apenas desvie dos obstáculos e pule os buracos. Depois da corrida você enfrentará o minotauro.

Corra ao redor da arena para desviar dos socos do minotauro, espere até a bola acertá-lo. Ele ficará tonto e, então, acerte-o com o combo duplo apertando duas vezes o botão ■. Volte para a cidade e converse com os moradores. Depois de salvar o jogo, saia da cidade e um novo caminho se abrirá.

Howling Cave

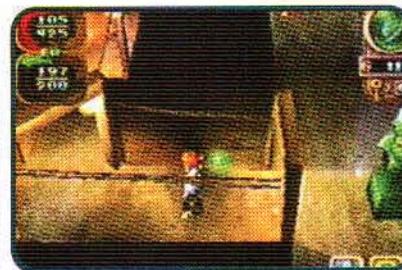
Após ver a animação, vá atrás de Pierre. Na área seguinte você terá duas alavancas e uma bomba. Coloque a bomba perto de uma alavanca e jogue uma tocha, corra para a outra alavanca, as duas devem ser acionadas ao mesmo tempo para que a plataforma desça. Feito isso, use as tochas para queimar os galhos secos e pegar mais uma Puzzle Piece: um novo caminho se abrirá.

Deadeye Zach's

Aqui você poderá jogar dardos para ganhar alguns itens. É difícil fazer uma boa pontuação e você precisa deter muitos Bone Darts. Após jogar, volte para Howling Cave e empilhe as pedras para poder subir à procura de Pierre.

Dun Webb

Entre na mansão, suba a escada e pegue um tônico no baú. Volte e entre pela porta. Siga e entre na primeira porta – você encontrará um Save Book e mais um baú com uma Puzzle Piece. Corra e pule do outro lado para pegar a peça. Entre na outra porta, assista à cena e volte para a mansão. Continue seguindo para o lado direito, pegue a Herb no baú e entre na porta. Pegue todos os baús, especialmente o preto com mais uma Puzzle Piece. Entre pelo buraco perto das esteiras, ignore as bolas e os inimigos, suba a escadinha e assista a mais uma cena. Acione os quatro botões e entre na porta que irá se abrir. Vá por ela e você verá mais duas portas, uma leva à sala onde Alexia foi capturada. Siga pela outra e você encontrará alguns soldados. Aproxime-se da rocha e espere até que um soldado jogue uma bomba. Pegue o baú e nele você encontrará seu primeiro anel de magia. Se você equipar este anel, ganhará uma habilidade especial: poderá flutuar. Para isso, aperte o botão ■ para pular e novamente para flutuar.

Volte à sala onde viu o cristal verde e use seu anel para atingir o cristal, abrindo a passagem. Você poderá usar o elevador. Entre na grande porta e veja um Save Book. Recupere energia. Destrua os monstros e acione o botão: uma porta na sala redonda se abrirá. Atire com seu anel nas estátuas verdes.

Faça com que o fogo das estátuas o siga até as tochas, acione o botão e mais uma porta se abrirá na sala redonda. Siga para a porta que se abriu e guie novamente o fogo até a tocha. Caia no buraco atrás da estátua.

Pegue o baú que está soltando fogo e abra caminho queimando os galhos. Acione o botão e mais uma porta se abrirá na sala redonda. Siga para a porta que se abriu, destrua todos os adversários para liberar a passagem e aperte o botão para abrir a última passagem da sala redonda. Suba a escada para pegar mais uma Puzzle Piece, acione o botão, liberando o caminho do elevador, volte para a sala redonda e entre na primeira porta desta sala. Recupere a energia e salve o jogo. Entre na porta dupla e atire com seu anel no cristal verde para pegar uma Herb e um tônico. Entre na outra porta dupla para enfrentar a Spider Lady.

Corra ao redor da aranha bem encostado na grade para escapar do tiro perseguidor, espere ela atirar e só depois ataque. Repita isso até acabar com ela. Destruindo-a você ganhará dois baús: um contendo dinheiro e outro com uma Elemental Orb. Vá resgatar Alexia, destrua os inimigos e fale com ela. Novos inimigos aparecerão e vocês terão que fugir de trem.

Aperte o botão L1 para atacar com Alexia e o botão R1 para atacar com Flint. O botão X serve para pular e, para abaixar, basta usar o direcional.

Puerto Medusa

Converse com todos no porto e siga para o Inn. Ao lado do Inn troque a sua estátua de vaca por um martelo e entre no Inn para conversar com Alexia. Já no navio pegue todas as caixas e leve para a parte da frente da embarcação. Fazendo isso você chegará ao porto de Medusa. Converse com os moradores e siga até o Item Shop, lá compre uma nova espada e vá para o Inn. Entre na porta atrás do balconista e examine os pôsteres. Suba as escadas até falar com o pirata gordo, volte e fale com o garoto que está na frente da Lighthouse. Mais uma vez volte e fale, agora, com o pirata gordo. Ele sairá, suba e procure por rachaduras no chão. Você cairá no quarto de um andróide. Converse com ele e volte até a Lighthouse para alertar o garoto. Vá até o Item Shop e converse com o homem que vende itens especiais, que irá lhe pedir três destes itens. Entre na casa ao lado do Item Shop – aquela com a mulher na porta –, converse com o barman para assistir a um show erótico. Depois da apresentação, tente sair e você verá o que vai acontecer.

Após a longa conversa com a dançarina, suba as escadas e siga até chegar ao Gold Badge Test Center. Lá, empilhe as caixas e os barris para pegar mais uma Puzzle Piece. Siga em frente até encontrar o verdadeiro treinamento. Pegue o dinheiro e o tônico nos baús, siga até encontrar as paredes que esmagam, ande por cima delas para pegar mais uma Puzzle Piece, continue em frente até passar pelos testes para ganhar a Gold Badge.
Entre na porta que está sendo protegida pelos dois piratas, você estará na Millena's Mansion. Você sairá no jardim. Procure por uma sala com um Save Book e aproveite para recuperar a energia. Pule no buraco com o direcional pressionado para o noroeste. Use sua bússola para saber a direção. Para matar as cobras, pegue os vasos e jogue-os no chão. Depois de pegar mais uma Puzzle Piece, continue a descer e siga até a sala com as estacas e a alavanca. Acione a alavanca e suba apenas nas plataformas azuis. Após passar a sala com o Save Book, você verá uma pequena animação e terá de enfrentar outro chefe.

Você tem de acertar a barriga dele. É bem fácil. Ataque com o combo duplo na barriga dele e saia rapidinho de perto, pois ele irá atacar. Fazendo isso algumas vezes você acaba com mais um chefe. Se você não pegou a Puzzle Piece quando estava caindo, agora você terá outra chance: pegue o elevador e use a saída de cima, acerte o bloco verde com a sua magia e suba rapidamente no bloco. Depois acione o botão e suba a escada para sair novamente no jardim da mansão. Se você já tem a Puzzle Piece, pegue a saída de baixo e suba nas plataformas usando os blocos verdes. Dessa maneira você chegará na sala de tortura de Millena. Depois de ver a tortura, siga em frente até chegar numa sala em que há um pirata gordo olhando para uma lareira. Vasculhe a mansão e converse com todos. Volte para conversar com o gordo da lareira: ele sairá da frente e você poderá entrar na lareira.

Entrando pela lareira você sairá num quarto. Procure por uma cozinha e acione o botão. Não desça pelo buraco ainda. Saia pela outra porta da cozinha e entre na lareira. Pague 50G para o garoto. Ele não sairá da frente. Volte até a sala de jantar e fale com o pirata para poder subir pela lareira, pois assim você sairá no Dressing Room, um quarto. Entre na porta, recupere a sua energia e salve o jogo. Retorne ao Dressing Room e vá para a varanda, suba para o teto e entre no buraco – logo você verá uma animação e estará fora da mansão.

Cave of Prunewell

A cidade está repleta de soldados de Mephisto, que estão à procura de Alexia. Siga para o restaurante e converse com Alexia. Após uma cena, vocês serão capturados por Mephisto. Já no navio, Alexia será levada por Mephisto, e Flint será jogado ao mar. Flint estará numa caverna subterrânea embaixo do oceano. Converse com o homem e, se quiser, compre alguns itens. Você verá uma sala com cinco portas. Entre na primeira porta da direita. Destrua todos os monstros para receber um baú com 500G. Nas cavernas, os monstros e botões estarão invisíveis.

Acerte os cristais verdes para que eles apareçam, guie o fogo até as tochas para que mais uma porta se abra, acenda o cristal, leia a placa e use a sua habilidade de flutuar até o cristal apagar para abrir outra porta.

Você enfrentará um pequeno chefe, o Evil Eyes. Acerte primeiro os olhos menores e, depois, ataque o grande. Para escapar do fogo corra em volta dele o mais perto da parede possível, volte para a sala com as cinco portas e entre na da direita, mais acima. Leia a placa e siga. Você terá de seguir uma série de cores. Cada sala tem pilastras de uma certa cor. Siga esta ordem de cores: vermelho, amarelo, azul,

amarelo, vermelho, amarelo, azul. Basicamente, duas salas para frente, duas salas para trás. Faça isso sempre acendendo os cristais. Siga em frente: você sairá numa sala de teste de coragem. Leia a placa e fique imóvel. Não se mexa. A porta se abrirá e você enfrentará novamente o Evil Eyes. Pegue a bomba e acenda no fogo do olho, conte até quatro ou cinco para jogar. Acerte os dois olhos menores para acabar com este chefe. Volte para a sala das cinco portas e entre na da esquerda, mais acima, acione os dois cristais, pegue a lamparina e jogue-a na tocha. Mais à frente há uma estátua que atira lanças e você terá de acertar o fogo com a lança para abrir a porta. Guie o fogo até a tocha e na próxima sala acerte o cristal. Pise no botão. Ele não aparece no mesmo lugar se você errar. Vire as estátuas que estão de olho no botão. Um tiro em cada já basta – você enfrentará mais uma vez o Evil Eyes. Fique atrás do olho maior para pegar a bomba acesa e jogue-a nos olhos dele. Não há muito tempo. Faça isso umas três vezes para vencer mais uma vez este chefe. Retorne à sala com as cinco portas e entre na da esquerda mais abaixo.

Acerte os blocos para fazer uma escada até o botão. Um tiro em cada, apenas. Na outra sala você verá mais três blocos. Coloque o bloco do meio embaixo do bloco da esquerda e empurre os dois até o bloco da direita. Forme uma escada para chegar até o botão e abrir a porta. Destrua os inimigos e pegue o baú. Agora é só entrar na porta para enfrentar mais uma vez o Evil Eyes. Não fique na frente dos olhos, eles soltam fogo, que formam uma linha. Ataque quando eles estiverem soltando o fogo. Use as quatro chaves na porta do centro para ver uma longa animação. Você estará do lado de fora do castelo. Saia de Varuna e siga para a próxima cidade, Gwaba Town.

Gwaba Town

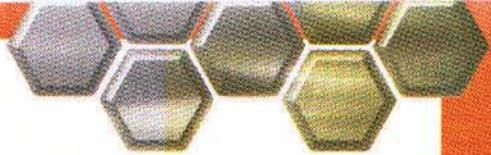
Converse com Nunugi, que está na ponte, volte e converse com o velhinho que vive em uma luxuosa casa embaixo da ponte. Retorne e siga para o elevador. Vasculhe o lugar e vá ao segundo andar. Pegue um elixir na primeira sala e siga para o primeiro andar. Em uma das casas perto do Item Shop há uma garotinha que lhe venderá uma Puzzle Piece por todo o seu dinheiro. Não compre ainda. Vá até o Item Shop e compre o escudo que custa 1500G, depois volte e compre a Puzzle Piece na casa de Po's. Vá para Linda's House e suba na pequena plataforma. Você verá uma bomba e um baú, jogue a bomba na diagonal para explodir a rocha e pegar os Bone Darts. Você terá de voltar depois para pegar o outro baú. Siga para a Mayor's House (Prefeitura) e suba no segundo andar para pegar um elixir. Vá ao centro da cidade e suba a escada para entrar na Sue's House. Lá, suba a escada feita de corda e pegue mais uma Puzzle Piece. Volte para a frente do Inn.

Siga para a direita e você encontrará uma estátua de Jeehan's. Entregue para ele todas as Puzzle Piece que você conseguiu até aqui. Perto da estátua está a Church of the Key, mas não entre aí ainda. Vá até o Inn para falar com Albert e depois vá falar com Ruby, no Gwaba Town Hall. Siga para o Inn e Ruby estará no lugar de Albert. Vá até a Jessica's House, fale com Albert e volte para o Inn. Após a conversa com Ruby e Albert procure por Zeppo. Na cidade ele pode estar em qualquer uma das casas. Suba no telhado para procurá-lo no lado de fora. Após a conversa, volte até a casa do homem que vive embaixo da ponte: ele estará mais amigável e lhe dará um novo anel, o Siren Ring. Com o novo anel equipado, siga para Linda's House e coloque o barril no meio das duas rochas. Use o anel para apagar a tocha e suba nas rochas para pegar mais Puzzle Piece. Com isso feito siga para o Port Zeppo e seus capangas estarão esperando por lá. Zeppo irá lhe fazer uma pergunta: escolha a primeira opção, sim. Já no navio, salve o jogo e converse com Albert. Desça a escada: você deve estar com o seu novo anel equipado. Siga para a sua extrema esquerda e no chão do oceano você verá uma Herb e uma estátua azul. Atire na estátua e atraia a mina até o bloco que está rachado pouco mais acima. Vasculhe bem o navio até encontrar a sala com o Save Book. Recupere a energia e salve o jogo. Você terá de enfrentar um temível tubarão gigante.

Atire na estátua azul para que ela solte uma mina e rapidamente fique atrás da mina para atrair o tubarão. Assim que ele morder a mina, atire com o anel. Algumas explosões depois, tchau, tchau, tubarão. Volte para a superfície, mas tome cuidado com os destroços – o navio irá cair aos pedaços. De volta ao navio de Zeppo, converse com ele para assistir a mais uma longa cena.

Puerto Medusa: The Return

Logo na entrada você encontrará uma estátua de Jeehan's: converse com ele.

Siga para as duas portas que são guardadas por um simples pirata, entre na porta da direita – é uma espécie de minigame e você não pode deixar o pote com água cair no chão. Uma dica importante é que os vasos são sempre os últimos a cair. Passando pelo minigame, você poderá subir a escada e pegar os Bone Darts, 500G e mais uma Puzzle Piece. Na porta da esquerda, jogue dois potes na cabeça do pirata gordo, suba e quebre todos os potes para pegar mais 500G e uma Herb. É uma boa hora para voltar até a mansão. Desça pelo alçapão da cozinha para pegar um Life Crest +25

na sua energia. Após fazer isso, volte para o local onde você deixou a jangada e entre pela abertura do grande olho. Na primeira sala, apague as chamas para abrir as portas. Na outra sala, destrua todos os inimigos e abra outro alçapão. Você ainda não pode pegar o baú preto: é preciso um novo anel para isso. Apague as chamas para pegar um tônico e pule para dentro do buraco. Destrua a estátua azul e jogue a caixa em cima do botão. Na próxima porta, corra em direção à estátua azul que cospe fogo, ande para a esquerda e a direita para acender as tochas. Mais um baú preto com uma Puzzle Piece cairá do teto. Volte para o corredor e suba a escada do outro lado. Acione todos os botões e depois coloque a caixa no botão redondo. Na sala seguinte destrua a terceira estátua, pegue o elixir e destrua as estátuas. Acione o botão e suba na plataforma que irá aparecer. Abra o alçapão, mas não desça ainda. Entre na porta bloqueada pela estátua.

Use a cabeça para evitar que a estátua se quebre e pegue mais uma Puzzle Piece no baú. Vá até a sala das estacas e entre na outra porta. Pegue os potes de água e jogue-os nos cantos da sala na mesma parede da porta. Pegue as lamparinas e jogue-as nos cantos da parede de frente para a porta. Você irá liberar mais uma Puzzle Piece. Volte até a sala das estacas e entre pelo alçapão. Recupere a energia e salve o jogo. Esta é uma parte muito perigosa. Na sala, com muitas setas, acione o botão azul que fica na parte de baixo no canto esquerdo. Suba e acione o botão mais acima ainda do lado esquerdo. Acione o botão que está na parte de baixo no lado direito, passe para o botão mais acima e aperte duas vezes. Volte para o primeiro botão, mas não o acione. Acione o segundo botão e você poderá alcançar os outros botões que abrem a porta. Destrua todos os inimigos para que a plataforma comece a funcionar. Suba nas estátuas para pegar o item. Você ainda não pode pegar o baú preto. Volte para a sala das três plataformas e abra a porta trancada.

Apague as quatro tochas e pule no buraco que irá aparecer. Destrua todos os monstros e acione os três botões de uma só vez. Os três devem estar ligados para que a porta se abra. Destrua o gerador de monstros e suba a escada. Destrua mais dois geradores de monstros e todos os monstros para pegar uma chave. Volte até as salas onde você apagou as quatro tochas azuis e use a chave, guie o fogo até as pilastras vermelhas e suba a escada. Vá pulando de pilastra em pilastra até achar a chave. Acione o botão e siga para a outra sala. Ainda pulando pelas pilastras, acione o botão para que você possa pegar a bomba. Coloque a bomba perto da rocha e vire a estátua para que ela atire o fogo para o lado que está a bomba – no baú há mais uma Puzzle Piece. Use a chave e destrua a estátua azul, pegue os baús e use o teleporte. Acione a alavanca para que a estátua comece a se mover novamente. Use a cabeça para impedir que a estátua se quebre. Suba no baú aberto e suba a escada. Recupere a energia e salve o jogo: vem chefão por aí.

Você enfrentará um chefe que, apesar do tamanho, não é nada difícil. Fique rodeando a estátua para escapar dos raios laser. Quando ele ficar em um pé só, use a rasteira para derrubá-lo. Vá até a pedra que fica na cabeça dele e dê alguns combos. Faça isso algumas vezes para acabar com este chefe. Após derrotar a estátua, pegue os itens e siga para o teleporte. Suba e pegue o segundo teleporte: você sairá numa nova área chamada Eden Village.

Eden Village

Ao entrar em Eden Village, converse com o velhinho que está com o pássaro azul no ombro e pegue um baú preto mais à frente. Nele há mais uma Puzzle Piece. Procure pela cabana com o Book Save, fale com o velhinho e tire um cochilo. Depois de dormir, fale com o garoto e escolha a opção No para que ele lhe mostre sua coleção de itens raros. Compre a nova espada e, se tiver dinheiro, compre também a Elemental Orb. Converse com todos os nativos e volte a conversar com o velhinho com o pássaro azul no ombro – ele lhe dará o Dried Ring. Se você conseguir pegar o pássaro dele, corra e leve de volta para o velhinho, que lhe dará o anel. Com ele você poderá quebrar as estátuas amarelas. Quebre a estátua ao lado para pegar uma chave. Com este anel você pode destruir as pilastras amarelas. Se quiser, volte aos lugares por onde passou para pegar mais itens e Puzzle Piece. Agora, você também pode seguir para Deadeye Zach's jogar dardos. Caso contrário, siga para a caverna.

Use a chave na porta dupla e quebre as estátuas amarelas com o seu novo anel, desça as escadas e você verá um baú perto, atrás de uma porta guardada por duas tochas apagadas. Ignore esta sala. Você precisa de um outro anel para acender as tochas. Siga e destrua os inimigos para que um botão azul apareça. Acione o botão e siga. Destrua seu inimigo perto da plataforma, para que você consiga subir depois para acionar o outro botão. Pegue a chave, recupere a energia e salve o jogo. Volte uma sala e abra a porta que estava trancada. Do lado esquerdo, acione o botão e duas estátuas cairão. Você terá de ser realmente rápido aqui. Atire na estátua e suba na plataforma. Atire na outra estátua e suba na outra plataforma, então, pule para pegar o baú. Do outro lado da sala, atire com o seu novo anel no cristal e pegue as lamparinas para queimar os galhos.

Alundra 2

Em outra sala, destrua todos os geradores e monstros e vá ao elevador para pegar mais uma Puzzle Piece e um tônico no baú, volte e use o outro alçapão. Destrua as pilastras e acione o botão. Queime os galhos e desça destruindo todos os monstros para pegar um tônico e uma chave. Suba no teleporte para voltar até uma sala conhecida. Abra a porta que estava fechada. Fique bem perto da pilastra. Atire com seu anel e rapidamente coloque-o à frente para pegar a lamparina e queimar os galhos logo adiante. Desça a escada para pegar o baú. Pule no canto encostado à parede. Você pode pegar um baú preto. Suba as escadas e detone todos os monstros que se parecem com uma árvore. Use o monstrinho que parece um caracol para subir e acionar o botão. Na outra sala, destrua mais inimigos e acione o botão. Vá pisando nas plataformas que irão aparecer até chegar ao outro botão, do outro lado da sala. Aperte o botão azul, pegue a chave e aperte o botão azul novamente. Jogue a lamparina por cima da porta para acertar a alavanca, ignore o buraco e siga.

Você encontrará duas pilastras que se mexem conforme você anda. Fique do lado esquerdo e acerte o cristal dando um tiro na diagonal. Pegue uma pedra e jogue por cima da outra estátua, para acertar o outro cristal. Use as estátuas como uma ponte para chegar até o botão. Depois de pegar o Grape of Eru, pule no buraco ao lado do baú para pegar uma Puzzle Piece e um Life Crest +25 na sua energia. Volte subindo a escada, agora você tem duas saídas. Siga para o norte. Use sua bússola para saber a direção certa, pegue os baús e siga pela saída ao sul. Atire no cristal e corra para acionar o botão. Entre correndo pela porta antes que ela se feche. Você estará numa sala que exige bastante paciência, pois terá de deixar os cinco barris em cima dos cinco botões. Tenha calma e não jogue o seu controle na parede, pois ele pode quebrar.

Depois disso vá para o outro lado da sala e jogue a lamparina por cima das pedras para acertar a alavanca e abrir a segunda porta da sala. Recupere a energia e salve o seu progresso: você enfrentará mais um chefe.

Corra de um lado para o outro para desviar-se dos raios laser. Depois que a estátua causar um pequeno terremoto, pule no botão e suba nas pilastras e, depois, na plataforma. Ataque a cabeça da estátua. Quando ela cair ao chão, dê combos na pedrinha vermelha que fica na cabeça da estátua – repita esse procedimento até acabar com ele. Depois de acabar com mais este chefe, volte e entre no teleporte. Você sairá numa sala quadrada. Use a chave e entre no outro teleporte. Há outro teleporte na sua frente: não entre nele ainda. Siga pela esquerda e apague as tochas para pegar os baús. Seguindo pela direita você encontrará uma Puzzle Piece. Quebre as estátuas e prepare-se para uma boa surpresa, pois você está no Paco Village novamente. Siga para Kindra Forest.

Minigame: Kindra Forest

Em Kindra Forest, ao lado esquerdo da primeira ponte, há uma escada. Equipe seu anel de água e desça por ela. Acompanhe o riacho até chegar em outra escada. Suba para ter acesso ao primeiro minigame. O jogo é o seguinte: você terá de destruir as pedras usando as bombas, mas só pode usar dez bombas para cada pedra. Este é o mais fácil dos minigames. Estoure todas as pedras para ganhar os seguintes prêmios: uma Herb, dois frascos de elixir, um Grape e um baú com dinheiro. Siga em frente na floresta, empurre o bloco e atravesse a ponte para quebrar mais duas estátuas amarelas e ter acesso a outro minigame. Você terá de fazer os cachorros apertarem os botões para você. No começo é fácil. Apenas um cão corre atrás de você. Atraia-o até perto do botão e pule por cima: se ele cair em cima do botão você pega o prêmio. Faça isso com todos os cachorros para ganhar uma Herb, um tônico, um Eru of Grapes e uma Puzzle Piece. Mais à frente você encontrará outro minigame. Quebre a estátua azul no meio das árvores para ter acesso a ele. Este é o mais difícil dos minigames: você terá de controlar o carrinho e fazer com que ele passe pelos obstáculos. Em compensação, os prêmios são os melhores possíveis. Na classe A você consegue uma Puzzle Piece e na classe S, a Wonder Orb.

Saia da floresta e siga a Toloredo, para participar da Bull Fighting. Depois de toda essa diversão, siga para a caverna em Paco Village e pegue aquele outro teleporte. Você sairá no Puerto Medusa. Procure por Zeppo para voltar até Varuna. Dentro da baleia pegue a Panacea atrás da pilastra e desça a escada. Aperte os botões e pegue uma chave no baú, abra a porta e continue descendo, fale com o homem atrás das grades e suba pela escada da esquerda. Destrua os monstros, pegue o baú e volte para a sala com o homem atrás das grades. Entre na porta que se abriu, destrua o gerador de monstros e atire na bola de meleca que envolve o botão. Pule para o buraco que irá se abrir logo que você apertar o botão, siga pelo longo e estreito caminho e tome cuidado com as bolas que não param de cair. Detone as duas bolas de meleca que envolvem os botões e acione-os para que a plataforma mude o curso das bolas e a bola aperte o outro botão para você.

Mais à frente há três botões nos corredores onde estão as bolas de espinhos. Acione primeiramente o botão da direita, depois o da esquerda e, por último, o do meio. Seja rápido com o tempo: os botões se desarmam. Seguindo pela porta que se abriu, você sairá no estômago da baleia. Detone os monstros para fazer a hélice funcionar. Acione o botão e pule rapidamente no buraco. Ele vai se fechando bem depressa. Você está numa área com um grande buraco. Desça a escada e pegue todos os itens. Depois suba e pule na plataforma. Acione todos os botões e destrua todas as bolas de meleca, até aparecer uma escada. Desça e converse com Ruby e Albert. Desça a escada mais à frente e pule no suco intestinal (arghhhhh...). Ao encontrar dois

blocos, puxe o de baixo, aperte o botão, destrua todos os geradores de monstros e todos os monstros para que um novo botão apareça. Siga para o pequeno labirinto e pegue os baús com 100G e 200G. Alguns monstros irão aparecer, forçando você a lutar com eles. Finalmente, destrua mais um gerador de monstros. Pegue a chave e converse com o homem. Volte uma sala e abra a porta. Pegue a caixa para acionar o botão e alguns pulos depois você achará a saída. Siga até a sala que é guardada por um homem e um Healing Circle. Aproveite para recuperar a energia.

Você está numa sala com um baú no centro protegido por três campos de força. Coloque um parafuso vermelho no buraco vermelho, um azul no buraco azul, e um verde no buraco verde. Pegue o segundo parafuso verde e coloque no outro buraco azul. Pegue o outro parafuso azul e coloque no outro buraco vermelho e, por fim, pegue o outro parafuso vermelho e coloque no outro buraco verde. Agora você já pode pegar o baú preto no meio da sala com um item bastante importante. Saia pela porta e fale com o pirata. Com o Siren Ring equipado, pule na água, você sairá numa área pela qual já passou, mas agora ela está cheia de suco intestinal (que nojo!). Pegue o baú com os dardos e siga o máximo para a esquerda. Quando chegar na Dry Land, converse novamente com Ruby e Albert. Salve o jogo e suba a escada. Siga para a porta simples, apague a tocha e rapidamente suba na rampa e nas pilastras para conseguir pegar o baú com cinco dardos. Suba e escape das bolas. Acione o botão: você terá de levar a estátua até o botão. Pegue o elixir na parte de baixo da sala e suba para destruir todos os monstros e geradores. Outro botão aparecerá. Acione-o e pule pelas plataformas até pegar a chave. Volte uma sala e abra a porta trancada. Equipe o Dryed Ring e destrua os monstros, mas não saia de cima da plataforma. Ao destruir os monstros, a plataforma irá subir por uns cinco segundos e cair novamente. Dê um tiro no cristal quando ela subir, aperte o botão e uma ponte aparecerá ao lado de Zeppo. Pegue o baú com os 500G e siga para a sala com o homem atrás das grades. Pegue Albert para chegar lá , apanhe as caixas e forme uma escada até a porta mais alta.

Destrua a bola de meleca e os inimigos que aparecerão. Você sairá numa sala com um quebra-cabeça de tempo. Acione o botão e corra até a porta, tome cuidado para não ser atingido pelas bolas. Escorregue para escapar do vapor. Na outra sala é a mesma coisa: equipe o Pixie Ring, acione o botão e dê um tiro no bloco verde, dê a volta e passe por cima do bloco para chegar até outra porta e acionar o botão. Na sala seguinte, não suba a escada e pegue os dardos primeiramente. Agora sim suba as escadas e tome cuidado com as bolas espinhudas. A porta dos três baús não abrirá. Siga pela outra porta, destrua todas as bolas de meleca da outra sala e vá em frente. Logo você verá três bolotas. Destrua a mais alta e a primeira, para usar a bola do meio como uma ponte e chegar até a caixa. Detone todas as melecas e atire a caixa no botão redondo, na próxima sala. Acenda o cristal verde com o Pixie Ring e corra para acionar as alavancas. Aperte o botão que aparecerá para liberar a outra parte da fonte para Zeppo. Pegue o baú com mais um tesouro e volte para falar com Ruby e Albert. Salve o jogo e siga para a ponte: você tem de enfrentar três monstrinhos para passar.

Para destruir o coração da bateria, espere ele atacar com seu raio laser e contra-ataque. Depois, quando começarem a brotar as bolinhas amarelas do buraco, corra em volta, bem perto da parede, e pulando para escapar delas. Depois de muitos golpes, ele já era. A baleia voltará ao normal: entre no castelo para assistir à cena.

The Church of the Key

Depois de assistir, ou melhor, impedir o casamento, recupere sua energia e salve o jogo. Pule no buraco para pegar mais um Life Crest +25 de energia.
Atire na diagonal, os dois botões devem estar ligados para que a porta se abra. Siga pela porta que se abrir e destrua a estátua. Não deixe a lamparina cair no chão. Jogue na tocha para abrir mais uma porta. Faça a estátua acender as três tochas. Escorregue na frente dela quando ela estiver de frente para a tocha.
Você sairá numa fonte em uma passagem secreta. Entre no castelo para ver o que acontece e saia rapidinho seguindo para Gwaba Town.
Com seus novos poderes, você pode pegar uma Puzzle Piece logo que sai do elevador, no primeiro andar. De Gwaba Town siga para Port e pegue o navio para o porto Medusa. Ao desembarcar, converse novamente com o pirata e ele lhe dará três opções: Yagin Harbor, Gwaba Town e Gamar Isle. Em Gamar Isle você pode jogar fliperamas bem legais para ganhar Tokens, uma moeda especial que só pode ser gasta em Gamar Isle – dá para comprar itens especiais: é pura diversão, nada de mais. É um bom lugar para aprontar e se divertir. Se não quiser seguir para lá, vá até The Church of the Key. Há uma caverna esperando por você.
Primeiramente, pegue o elixir e acione os botões para apanhar o baú com a chave. Abrindo a porta, destrua os monstros usando a pedra e depois siga para os três blocos verdes. Acerte o bloco do meio, depois o da direita e, por último, o da esquerda. Acione o botão em cima da plataforma, pegue a chave no meio da sala e siga. Corra e não destrua nenhuma estátua. Detone os monstros e suba nas estátuas para pegar a chave. Depois, quebre todas as estátuas e uma delas deixará uma Puzzle Piece.

Siga em frente e use os baús que liberam fogo para acender as tochas. Pegue mais um Life Crest e siga pela esquerda para pegar uma chave e alguns itens. Volte e entre pela outra porta. Pegue os itens e empurre a pedra para pegar mais um baú. Abra a porta que estava trancada e guie a chama até a bomba. Na outra sala use os galhos para pegar a outra Puzzle Piece. Acerte o segundo, o terceiro e o quarto blocos verdes para conseguir chegar ao topo. Converse com o velhinho e pegue a Elemental Orb. Volte, suba as escadas e o elevador para se encontrar com o grupo de Prunewell.

Flint contra o vulcão

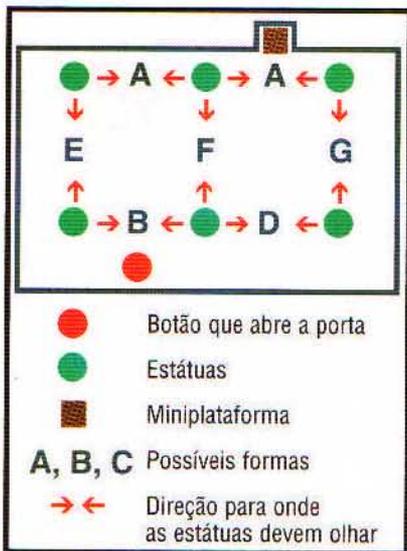
Saia da praia e uma nova área aparecerá. No vulcão ignore o botão e vá em frente. Destrua as rochas com as bombas, depois acabe com as estátuas azuis para pegar o Newt Ring. Agora você poderá acender tochas e bombas e, de quebra, andar na lava sem se queimar. Volte para o começo do vulcão, onde você deixou o botão, e aperte e siga até o fim para pegar uma Puzzle Piece.

Procure pelo outro botão, há um elixir perto dele, siga para o lugar mostrado e aperte o botão. Volte e acione o primeiro botão novamente: a saída aparecerá mais acima. Suba na plataforma e equipe o Siren Ring. Pule na água e use as minas para quebrar as pedras até encontrar a Elf Steel. Na Dark Isle vá ao socorro do homem, suba a escada depois de gravar, para pegar uma chave, depois volte e entre na caverna perto do Book Save. Caia no buraco e acenda as duas tochas e as duas pilastras para pegar uma nova espada. Siga em frente e pegue a chave derrubando a coluna com os pés. Abra a porta, apanhe a bomba e leve-a até a próxima rocha para encontrar uma entrada secreta. Não entre por ela ainda: atire com o anel de fogo na bomba com desenho de caveira, pegue a bomba e jogue na outra pedra – e a outra bomba, atire na próxima pedra. Destrua os três Gigis para ganhar uma Puzzle Piece. Agora volte e pegue a outra porta, atire na boca da estátua vermelha até que ela jogue a bomba para quebrar as rochas. Ao chegar no ponto onde há rochas com duas bombas em cima, atire na bomba da esquerda e pegue a outra bomba já acesa para jogar na outra pedra.
Siga até a sala onde há duas bombas e um maçarico, use as bombas para acionar os botões e pegar mais uma Puzzle Piece. Você deverá ter muita habilidade para destruir as rochas. Estoure a bomba com a cara de caveira e rapidamente escorregue para pegar a outra bomba. Jogue-a na terceira rocha sem estourar a terceira bomba. Leve as duas bombas até a tocha azul, apague o fogo, use uma bomba para subir na plataforma e jogue a outra em cima da tocha. Use a sua habilidade de flutuar para subir na tocha e finalmente vá para cima da bomba para pegar a Puzzle Piece. Apanhe o elixir e destrua os monstros até que um caia em cima do botão para que solte um baú com a chave da sala. Depois de assistir à cena do dragão verde e pegar o dinheiro, suba as escadas e destrua os dois monstros gigantes para pegar a chave. Converse com o dragão e desça a escada em espiral para salvar o jogo. Suba as escadas e pule nas plataformas para escapar das bolas que vêm rolando no topo da escada. Você enfrentará o Blood Fang.

Este é um dos chefes mais difíceis do jogo. Fique no centro, enquanto o tigre corre em volta de você, e tente acertá-lo. Quando ele pular para o centro é você que tem de correr atrás dele. Depois que ele ganhar o ataque do meteoro, fique no centro e pule para frente para desviar. Acerte-o sempre que ele estiver correndo em volta de você. Após derrotá-lo, desça as escadas, salve o jogo e depois volte para conversar com o dragão. Volte ao Paco Village para trocar seu martelo pela Red Statue, converse com todos os moradores e compre alguns itens como Herbs ou tônicos. Siga para o Puerto Medusa, entre no Item Shop e entregue a estátua para a garotinha. Ela lhe dará o Ear Ring. Siga para Tortuga Beach para pegar um Elemental Orb na praia, vá para Toloredo e entre na casa ao lado do Inn. Suba as escadas e pegue o autógrafo das meninas, vá até Varuna City e entregue o autógrafo para o guarda da esquerda, siga até o Eden Village e converse com o velhinho do pássaro azul e então leve o pássaro até Gwaba Town. Lá, converse com o morador do Item Shop, você receberá uma roupa.

Siga até Puerto Medusa e entre no Item Shop. O homem precisa de três itens: o Elf Stell você já tem, a Vita Stone você consegue fazendo 30.000 pontos no Deadeye Zach's, e para conseguir o Dwarf siga para Seagull Ruins e ande até encontrar a sala com as três estátuas que soltam fumaça. Lá, use os dois barris dos cantos para pegar o baú preto, entregue os três itens ao vendedor para conseguir o melhor escudo do jogo. Vá até Puerto Medusa e entre na Millena's Mansion para entregar a roupa para Belgar, você receberá a Rising Sword. Na Eden Island desça a caverna e acenda as duas tochas para pegar o Elemental Ring. Siga para The Church of the Key e desça para a caverna, atire com o Newt Ring nas estátuas para pegar o baú preto. Ganhe bastante dinheiro em Gamar para comprar o Elf e o Guard Ring, siga para Deadeye Zach's e ganhe pontos para aumentar o poder de seus anéis. Vá até Varuna Castle e converse com todos, Ruby lhe dará uma Herb, converse várias vezes com ela até ficar com nove Herbs. Saia da sala e salve o jogo. Você estará numa caverna bem grande cheia de quebra-cabeças. Acione o botão azul, espere a plataforma descer e acione o botão novamente, para que a plataforma

suba. Corra para a plataforma para subir nela, pule para pegar o baú (elixir), acione o outro botão azul e não saia de cima dele. Pule de volta para o muro e, de lá, siga pela porta que se abriu. Acenda as tochas. Na próxima sala, destrua os dois esquilos para abrir a outra porta. Jogue a lamparina por cima da rocha para acertar a tocha, então acione o botão azul. Destrua os inimigos e jogue a bomba na alavanca. Rapidamente acenda a bomba e suba na plataforma para pegar a chave. Volte até a porta trancada e prepare-se para mais um quebra-cabeça com bombas. Coloque as bombas em cima das alavancas de modo que você possa subir nelas para alcançar o muro, daí então acione o botão azul e depois o botão vermelho, acenda a tocha e jogue a bomba nela para quebrar as rochas. Acione o botão e quebre rapidamente as estátuas para não ser atingido pelas foices. Acenda as cinco tochas e na outra sala pegue o barril. Jogue-o na segunda plataforma, suba na primeira e depois na segunda plataforma, para jogar o barril em cima do botão. Suba no terceiro pote e acenda a tocha – depois disso corra e pule em cima da plataforma. Depois, em cima da primeira, acenda todas as tochas para sair. Coloque a bomba no botão direito, a outra no botão esquerdo, pegue a terceira bomba e coloque perto das duas outras. Acenda a terceira bomba e saia correndo em direção à porta de metal do lado esquerdo, acione o botão para que todas as armadilhas sumam e uma porta se abra. Desvie das chamas e pegue a caixa do lado direito. Depois pegue o barril do lado esquerdo para fazer uma escada e chegar até o botão. Tudo tem de ser muito rápido. É um bom lugar para testar a sua habilidade e paciência. Pule no buraco e salve o jogo. Você tem duas portas, siga para o sul.

Pule no buraco e coloque o barril embaixo de uma das duas tochas da frente e apague as duas tochas perto da porta, pule para o lado da porta fechada e apague as outras duas tochas para abrir a porta. Destrua os inimigos para ter acesso à escada, faça as duas estátuas mais perto do botão olharem uma para a outra: uma plataforma aparecerá. Suba nela e atire novamente na estátua fazendo com que as outras duas fiquem de frente para aparecer outra plataforma. Suba rapidamente. Elas desaparecem, siga até o fim das plataformas e acione mais um botão para abrir outra porta.

Você entrará numa sala com seis estátuas. Basicamente, quando uma estátua olha para outra, se cria uma plataforma. Vá até a miniplataforma e faça a forma "C". Pule na plataforma e faça a forma "F" e rapidamente salte para a plataforma, faça a forma "D" e pule novamente para ela, faça a forma "G" e pule rapidamente para a plataforma, da plataforma "G", forme a plataforma "B" e de lá pule para o botão. Acione o botão e desça a escada, destrua todas as estátuas azuis e siga para o outro lado da sala e faça com que um dos caracóis fique em cima do botão. Use o Pixie Ring para paralisá-lo, aperte o outro botão e entre na porta. Empurre o bloco roxo em direção ao botão redondo, acione o botão quadrado e guie a estátua usando o anel verde. Faça com que a estátua fique parada em cima do botão redondo para que você consiga subir, pegue o baú fazendo as duas estátuas verdes se olharem – o outro baú preto você não poderá pegar ainda. Volte e entre na outra porta. Há quatro tochas, apague todas de modo que elas formem uma ponte até o baú que contém um Life Crest. Agora sim volte e use a chave na porta trancada, atire no cristal do centro e depois nos outros quatro que irão aparecer, seja rápido. Suba no muro para pegar aquele baú preto e volte, apague a segunda e a quarta tochas.

Siga pulando até o baú para pegar a chave. Suba usando o vento das hélices e a habilidade de flutuar. Você voltará à primeira bifurcação. Ufa! Já estava na hora de salvar o jogo: desta vez siga para o norte, quebre as estátuas e jogue os potes de água na estátua cinza, destrua os monstros e, na próxima sala, destrua apenas as duas estátuas do meio. Pegue a caixa mais perto da porta e quebre a estátua amarela mais perto da porta. Faça uma escada para pegar a chave. Aperte o botão azul quando a estátua for passar embaixo da rocha e aperte novamente, corra para lá e aperte o botão vermelho.

Na outra sala, não quebre todas as estátuas, use a que está mais perto do ponto elevado para subir na plataforma. Antes disso coloque o barril na plataforma à frente do pote de água. Entrar na porta é opcional e pode ser perigoso, são diversas lutas com uma dificuldade progressiva e o último prêmio é uma Puzzle Piece. Você é quem decide se quer entrar ou não. Suba a escada e você verá seis plataformas.

Suba nas plataformas na seguinte ordem para alcançar o botão: siga até a sala com as estátuas amarelas, atire na primeira para liberar uma plataforma e atire nas outras também, na quarta plataforma pule para o botão, acione-o e volte para a plataforma para pegar um outro caminho. Enfrente os monstros e pegue a Puzzle Piece na outra sala, volte até a sala das plataformas e abra a porta

trancada. Destrua os monstros sem destruir as estátuas. Olhando para o leste empurre o primeiro bloco roxo para a direita, puxe o bloco marrom para baixo, empurre o bloco esquerdo para frente e o bloco direito para a direita. Finalmente, o último bloco, que impede a passagem, empurre-o para a esquerda e acione o botão para abrir a porta. Olhando para o norte empurre a coluna de trás para a esquerda, depois empurre a primeira coluna para a frente (norte). Há uma estátua entre as colunas, suba nas estátuas e empurre a pedra de cima da primeira coluna para a esquerda e daí é só subir nas plataformas e pular para pegar o baú e um novo escudo de level 5. Se você já pegou o de level 6 nem precisa pegar este aqui. A alavanca abaixo das plataformas destrói tudo, se por acaso você errar. Siga pela outra porta e suba usando as plataformas, coloque o Star Cristal no lugar e suba no teleporto. Você sairá no começo das catacumbas, volte todo o caminho para se encontrar com Baron Diaz.
Você o enfrentará.

No começo ele dará dois golpes. Quando ele jogar as lâminas fique bem no canto da sala para escapar: ele tentará cortar você. Corra em volta da sala para escapar e ataque quando ele prender suas lâminas no chão. Baron ganhará outro ataque de uma bomba, ele sempre jogará a bomba no meio, mas fique esperto: quando solta a bomba, ele pula para um dos cantos. Acerte-o algumas vezes para que ele volte ao normal. Após assistir à animação do dragão, salve o jogo e siga até encontrar uma sala com quatro alavancas. Você terá de acionar as quatro alavancas de uma só vez para pegar a Puzzle Piece. Coloque a bomba perto de uma das alavancas. Agora você terá de ser rápido. Acenda a bomba e jogue a lamparina em outra alavanca. Rapidamente, atire em outra alavanca e corra para acertar a última alavanca. Siga para a esquerda e entre na porta: você terá de andar nas plataformas para chegar até o botão, nada muito especial. Depois de acionar o botão, siga para a sala redonda e siga para a esquerda. Use a bomba como um degrau para acionar o outro botão, volte à sala redonda e use as bombas que são jogadas pelos monstros para ativar as três alavancas. Depois, acione o botão para abrir uma porta no centro da sala redonda. Siga para lá. Acione a alavanca duas vezes, destrua todos os inimigos e saia pela porta. Acione a alavanca quatro vezes, volte e pule no buraco mais perto da porta. Suba na plataforma pequena e pule na plataforma da frente, depois salte na plataforma com os espinhos e por último na plataforma que está atrás dos espinhos. Dali, suba para pegar os dois baús, volte e acione a alavanca três vezes. Depois de destruir os monstros, pule no buraco mais longe da porta, acione os cinco botões de modo que os maçaricos não soltem chama, acione a alavanca e volte lá pra cima. Destrua os monstros e saia pela porta para pegar a segunda chave, volte e pule no buraco mais longe da porta, destrua os monstros sem destruir a estátua, suba até metade da escada e pule para cima da estátua para pegar mais uma Puzzle Piece. Suba e pule no buraco perto da porta e acione a alavanca duas vezes. Suba, destrua os monstros e siga pela porta para abrir as duas portas que estavam trancadas, você enfrentará Zeppo.

Zeppo ainda tem os mesmos ataques, corra de um lado para o outro para evitar os seus ataques, atraia Zeppo até um lugar onde estejam caindo destroços da nave, quando Zeppo é acertado pelos destroços ele fica tonto: é essa a hora de atacar. Depois da batalha examine o painel e escolha qualquer opção duas vezes para que Zeppo lhe ajude. Depois de assistir às cenas engraçadas você poderá seguir para a batalha final ou voltar para o mapa. Se você decidir voltar ao mapa, siga até a sala com os dois buracos no chão e pule no buraco que está mais longe da porta. Acione a alavanca uma vez, entre na porta e bata uma vez na alavanca. Pule no buraco mais longe da porta. Você sairá na sala redonda outra vez. Saia pela porta sul para encontrar o seu dragão, ele o levará para o mapa, onde você poderá comprar itens e procurar pelas Puzzle Piece que você deixou para trás. Quando você estiver realmente pronto volte até a sala redonda, suba na escada e entre na porta, acione a alavanca três vezes, saia e pule no buraco mais longe da porta. Acione a alavanca três vezes e suba a escada, agora entre na porta e salve o jogo: é sua última chance de salvar o jogo, siga e entre pela outra porta, você entrará na seqüência de chefes finais. Mephisto parte 1 é bem fácil, ele aparece em um dos quatro cantos da sala em um dos campos de luz. Basta ser rápido para acertá-lo.
Mephisto parte 2 já exige uma atenção maior. Ataque as patas do monstrão e, quando ele levantar alguma pata, saia de perto, pois é um ataque. Pule para longe para evitar esse ataque.

Mephisto parte 3 exige maior atenção e muitos tônicos, Herbs e frascos de elixir também. Primeiramente destrua os três parafusos, eles só podem ser acertados quando estão levantados. Depois de destruir os parafusos fique na parte de baixo da tela e espere até que a cabeça de Mephisto venha à frente para atacar. Depois de muitos ataques e itens de curar, Mephisto irá cair e você terá 180 segundos para escapar. Volte até a sala com os dois buracos no chão e pule no buraco mais longe da porta, acione a alavanca uma vez, suba e entre na porta para acionar a outra alavanca, também uma vez. Volte e pule no buraco mais longe da porta e saia pela porta. Siga pela esquerda até encontrar uma abertura na nave. Cara, valeu a pena. Agora é só curtir os quase 10 minutos de final.

Pokémon Silver e Gold

Mais monstrinhos estão chegando

A nova safra de Pokémon, que já foi lançada no Japão, traz 100 novas criaturas. Elas estão divididas em dois novos jogos da série colorida, Pokémon Silver e Pokémon Gold

Ronny Marinoto

Além dos muitos Pokémon já conhecidos, 100 novos monstrinhos estrelam as versões ouro e prata (sim! Para completar a coleção é preciso os dois jogos). O enredo continua o mesmo... um garoto pretende tornar-se o maior Treinador Pokémon do mundo e, para isso, precisará capturar os bichos e mantê-los em forma para enfrentar seus adversários.

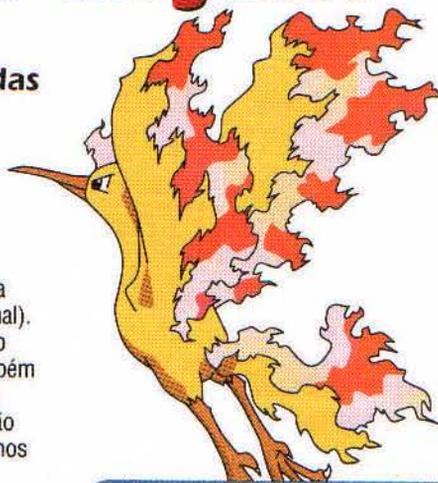
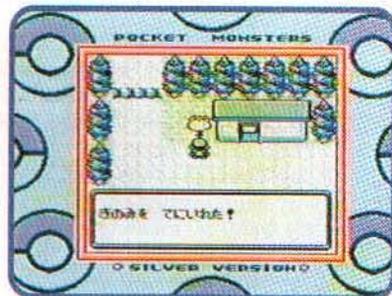
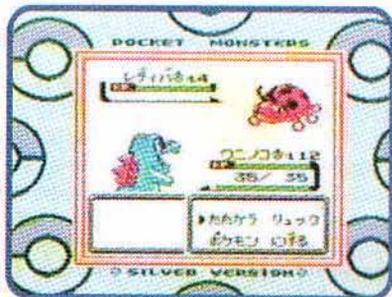
Para iniciar a aventura o jogador escolhe entre os monstros Waninoko (água), Chicoreta (planta) ou Hinoarashi (fogo) – todos nomes da versão japonesa.

As novidades

No começo da jornada já-se nota a diferença no mapa (totalmente original). O personagem principal não é mais o velho Ash, e sim outro menino. Também foram acrescentados novos tipos de criaturas (antigamente eram 15) e não será difícil deparar-se com monstrinhos do tipo metal ou noturno (há mais criaturas poderosas, pode acreditar!), mas o equilíbrio entre as criaturas está maior – os Pokémon noturnos, por exemplo, são fortes contra os tipos psíquicos, que eram quase invencíveis.

Um grande barato da aventura é a inclusão do relógio, aumentando a interatividade com os jogadores e fazendo a jornada toda rolar em tempo real. Afinal algumas espécies só aparecem durante a noite e outras, durante o dia... além de que as criaturas sofrem influências dos horários de partida.

Entre essa cambada de Pokémon novos foi incluída a distinção entre os sexos (seu Pikachu pode ser macho ou fêmea), o que permitirá fazer o cruzamento dos monstrinhos... eles namoram e a fêmea bota um ovo que necessita de cuidados e tal.

Novos itens também foram criados e, não se limitando à pokéagenda, os jogadores podem contar com o apoio de parafernálias como mapa, rádio, telefone celular – haja cacareco! E claro, pode-se pedir uma ajuda ao Prof. Carvalho no laboratório, atender as chamadas da mamãe, receber dinheiro e até propostas de desafios de outros treinadores Pokémon. É a globalização dos Pokémon!

O crocodilo é uma boa escolha no início, ele é forte e resistente

Procure itens em locais inesperados, como caixas de correio

As batalhas estão iguais às das outras versões

Pokémon, o Filme – Parte 2

O segundo longa-metragem da série, Revelation Lugia (A Revelação de Lugia), já foi exibido no Japão e tem estréia marcada para 26 de julho nos States – aqui no Brasil ainda não há data confirmada, mas a *Ação Games* conferiu o filme e adianta o que vem por aí!

O novo desenho animado traz um colecionador de Pokémon que pretende capturar os pássaros lendários Articuno (gelo), Moltres (fogo), Zapdos (elétrico)... além do raríssimo Lugia (água). Para que Lugia apareça, o sacana provoca um conflito entre os três pássaros – uma batalha que pode resultar no fim do planeta. É aí que o garoto Ash entra em cena, fazendo de tudo para que o pior não aconteça e ralando muito para superar a vantagem do colecionador milionário (que possui equipamentos sofisticados). Mas nós não vamos contar que Lugia pode comunicar-se com Ash para impedir o final do mundo. (RM)

Valter Schultz

Test Drive 6

Esta versão traz ainda mais carros e pistas extras

Ele está de volta. Em sua sexta versão, Test Drive é um jogo de corrida que já fez história. Na sua primeira versão, você só podia escolher três carros. Agora o tempo é outro. Que tal 40 carros à disposição? As pistas também deram uma boa melhorada e agora são 20 traçados. Mas nem tudo é simples: para conseguir trocar de carro, você tem de apostar com seus oponentes, ganhar, fazer dinheiro e, aí sim, equipar seu carro, trocar e guardar seus modelos personalizados em sua garagem. Com gráficos excelentes, uma trilha sonora com muito rock and roll e uma jogabilidade muito simples, TD6 com certeza vai lhe grudar na cadeira.

Nota - 8,5

Distribuidor: Infogrames/www.infogrames.com.br

GP 500

Diversão sobre duas rodas – e no limite!

Que tal acelerar as magrelas (500cc é uma magrela!? É ruim, meu amigo) que foram destaque na temporada de 1998 do Mundial de Motociclismo? Tá bem, você vai me falar que 1998 já foi faz tempo e que Michael Dooham até se aposentou. Certo, tudo isso é verdade, mas tem outra verdade: GP 500 é diversão garantida. Com 14 pistas, e uma viagem por quatro continentes, este jogo é bem fiel à realidade. Você pode inclusive cavalgar sobre duas rodas com a visão em primeira pessoa. Pode, ainda, pilotar a moto de Alexandre Barros, o único brazuca da categoria. GP 500 tem lindos gráficos, um som de arrepiar e uma simulação bem perto da realidade.

Nota - 8,5

Distribuidor: Brasoft/www.brasoft.com.br

Corsários

Perna de pau neste game é craque

"Homem ao mar". Com certeza é esta frase que você vai escutar se não se der bem neste jogo. Aqui você é um corsário que deve se dedicar de corpo e alma à nação que escolheu, e partir com tudo para cima dos outros países. Sua missão é simples: navegar pelos mares e, pelo caminho, você deve afundar ou capturar navios inimigos, avançar sobre portos alheios, proteger os atracadouros de sua nação e estabelecer relações comerciais lucrativas. Fácil, né? Tem pirata que faz isso com a perna nas costas. A de pau, é lógico. Com gráficos e sons simples, mas competentes, e jogabilidade fácil, Corsários é feito na medida para quem gosta de jogos de estratégia.

Nota - 7,0

Distribuidor: Infogrames/www.infogrames.com.br

Dethkarz

Artilharia pesada vale mais que ser veloz

Agora você vai provar se tem um bom braço. Ano 2408. Você é um dos pilotos escolhidos para competir nos lugares mais exóticos do mundo. Este é o pano de fundo para um bom jogo de ação. O objetivo é simples: vencer e destruir seus oponentes. Para isso sua máquina de corrida está armada com artilharia pesadíssima. Quanto mais velocidade conseguir e quanto mais mortal você for, maior será o seu acesso a outros modos de corrida e carros secretos. Dethkarz é um jogo de ação sem a pretensão de ser um marco na história. Isso é bom, pois o transforma num joguinho simples e bastante divertido.

Nota - 7,0

Distribuidor: Infogrames/www.infogrames.com.br

Sim!!! Tem pra Mac

Fábio Figueiredo

E aí, galera da maçã! Nesta edição estamos inaugurando uma seção dedicada aos jogos para Macintosh. É, eles existem... E pra você que está entrando neste mundo agora e acha que não tem jogo legal pra Mac, vamos mostrar os grandes lançamentos e os antigos também.

No momento, ainda são poucos os grandes lançamentos, mas os fabricantes estão investindo mais devido à maior procura, uma vez que os Macs estão mais acessíveis ao público doméstico. Porém você encontra desde clássicos como Doom, Duke Nuken, até os mais recentes, como os jogos da série Star Wars, Quake I, II e III (detalhe: Quake Arena saiu primeiro para Mac), Unreal e Unreal Tournament, Age of Empires, Driver, Carmageddon I e II, todos os títulos Tomb Raider e muito mais. Isso tudo você vai acompanhar aqui.

É a *Ação Games* detonando em mais uma plataforma!

Star Wars: Episódio 1 Racer

Libere a adrenalina a mais de 900 km/h com Anakin Skywalker

Quem assistiu ao Episódio I há de concordar que a corrida de pods é a seqüência mais radical do filme. E não podia ficar só na telona.

Star Wars Racer é um dos jogos de corrida mais alucinantes que já foram lançados recentemente. Isso porque ele realmente traz a sensação de velocidade ao extremo. E seu veículo não é nada comum: lembra uma biga, só que, no lugar dos cavalos, são superturbinas envenenadas que te levam a mais de 900 km/h. Com ele você participa de campeonatos intergaláticos em vários mundos, com pistas extremamente difíceis e cheias de obstáculos.

O jogo também traz a opção multiplayer em rede local, na qual você pode travar uma competição furiosa com até oito jogadores.

É isso aí! Escolha seu piloto, equipe seu pod, espere o sinal verde e acelere ao máximo nesse superjogo.

Com esta opção de visão fica mais fácil enxergar a pista

A pista The Boonta Classic, em Tatooine, é a mesma que apareceu no filme

Correr nas pistas de Ando Prime não é nada fácil, pois seu pod desliza no gelo

Anakin Skywalker é um dos pilotos que você pode escolher nesta tela

Star Wars: Episódio 1 Racer		
Corrida	Gráficos	10
	Som	9,0
	Jogabilidade	9,0
Fabricante	Diversão	10
LucasArts	Nota Final	9,5

Configuração mínima

Processador: G3/iMac/iBook/233 MHz
Sistema operacional: Mac OS 8.1
Memória: 32 MB de RAM e 65 MB de HD

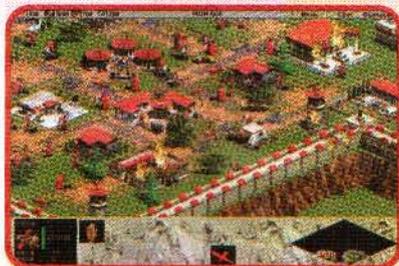
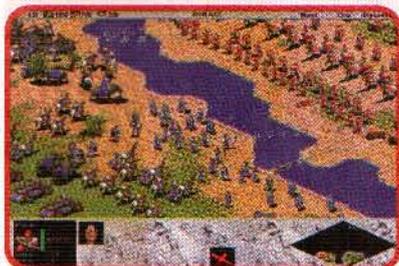
Age of Empires

Construa um império

O seu sonho é dominar o mundo? Experimente fazê-lo neste jogo, um clássico em games de estratégia.

Nele, você é o líder espiritual de uma tribo primata que lutará para se tornar o maior império da Terra. Da Idade da Pedra à do Ferro, passe pelas civilizações egípcia, grega, babilônica, persa e fenícia, entre outras.

Comece acumulando as riquezas naturais da Terra, como pedra, madeira e ouro para fazer com que sua tribo cresça. Treine seus exércitos. Você irá dispor de tecnologia, conhecimentos econômicos, navais e militares para atingir seus objetivos e prosperar como uma grande civilização.

O jogo permite a opção multiplayer para até oito jogadores.

Num período de 10 mil anos, transforme sua pequena tribo em um grandioso império

Comande os mais poderosos exércitos em batalhas históricas

Age of Empires		
Estratégia	Gráficos	10
	Som	9,0
	Jogabilidade	9,5
Fabricante	Diversão	9,0
Microsoft	Nota Final	8,9

Configuração mínima

Processador: PPC/120MHz ou G3/iMac/iBook/233 MHz
Sistema operacional: Mac OS 7.5
Memória: 32 MB de RAM e 80 MB de HD

Onde encontrar?

Em lojas especializadas em computadores Apple e acessórios para Macintosh, ou pela Internet.

Acessórios

Mercadão do Game Compra/Vende/ Troca/ Aluga/ Consoles/ Jogos/ Periféricos. Sedex p/Todo o Brasil. www.angelfire.com/ms/games3

Sérgio Games
Fitas, Acessórios, Assist. Téc. e Revistas Antigas. F: (81) 9116-1574

Aparelhos

Compro/Vendo/Troco Game/Jogo Playstation, Nintendo 64, S.Nes. F: (11) 5512-6431, 9787-4561, 97608719

TECNOGAMES F:(11) 293-4648 Vendas, Locação, Ass.Técnica. N64, PlayStation, Dreamcast Game Boy Color. Env. p/ Sedex tecnogames.neomarkets.com.br

APARELHOS de Videogames: Acessórios, fitas e CDs. Somente novos! Entrega São Paulo/Interior. Facilito Pgto F: (0xx11) 4335-5375.

W&A Super Games / Compra/ Venda/ Troca/ Locação/ Assist.Téc./ N64/ PlayStation/ G.BOY/ Dreamcast. Até 12 vezes. F: (19) 232-3900 - Campinas/SP.

Trocam-se

Troca e VD de Aparelhos:*Playstation/Dream-Cast Am./S.Nes./Nintendo 64. Só p/ SP. F: (11) 5061-4899

Vendem-se

Vendo, Troco: Play, Nintendo64, Super Nintendo e Fitas de Games Envio por Sedex F: (11) 6191-2666.

Vendem-se Máq. Videogames /Arcade a partir $300,00. (11) 856-5024

Ivan Games Nintendo 64 R$ 185,00 Entrego no Local. Temos Fitas. Ligue F: (11) 6119-4434 com Israel.

Vendas e Assistência Técnica Jogos e Acessórios Para o Playstation, Dream Cast, Super Nes, Nintendo 64. *Envio Por Sedex. F: (11) 6942-0406.

Babu Games Tudo p/ Play, 64 etc Acessórios Em Geral. *Trabalhamos com Game Boy. F: (11) 6561-7211.

Target Games / Vendo Playstation II, Game Boy Color, Pokémon Stadiun, N64, S.Nes. Tudo em até 12 pagtos. Fone: (11) 5084-9450.

Assistência Técnica

Cidade do Game Vendas de Acessórios p/Games/Assist.Técnica.Envia mos Via Sedex. Disk (0xx31) 272-1007

Flipper Oficina de Videogames Consertos e Peças "Via Sedex". Especialista em canhão do Play. F: (11) 6958-5801 / 6682-2422, Penha-SP

Laser Games Assist.Técnica P/ Videogames. Destravamentos e Transcodificação.Trabalhamos Via Sedex Destravamos também DreamCast. Fone: (0xx85) 283-7838.

CD Games
Games - Acessórios - Ass.Técnica F: (0xx31) 201-0394 / 201-2710.

AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA.
PARA ANUNCIAR LIGUE: (11) 3037-2720 OU DDG: 0800-132066

VIRTUAL GAME & VÍDEO
COMPRA / VENDE / TROCA
GRANDE VARIEDADE EM GAMES ACESSÓRIOS DE TODAS AS MARCAS E MODELOS
O MELHOR PREÇO E ATENDIMENTO
NOVOS E USADOS; AQUI É O LUGAR
SOLICITE LISTAGEM GRATUITAMENTE
SEG. A SEX. DAS 7:30 ÀS 18:00hs SÁBADO DAS 7:30 ÀS 12:00hs
TEMOS RARIDADES F:(88) 554-1159

Minitel Eletrônica. Acessórios, peças, cabos, joystick, fitas e CDs importados. Assistência técnica. (Transcodificação, desbloqueio a partir de R$ 15,00) Sega, Nintendo e Playstation (Troca e Venda). F: (11) 222-8664 / 222-5934 / 222-9233 Rua Sta.Ifigênia, 308 3º S-31 (SP)

STOCK BRINQUEDOS
Assistência Técnica Especializada em Games:Tec Toy,Sony, Dynacon e Nitendo.
F: (13) 469-8264 São Vicente-SP

Fratello Games /Consertos,Transcodif. Destrav. Acess. p/ Arcade, Vendas de Games e Acess. Sedex p/ Todo Brasil. (11) 224-9418 / 3362-2206

Tec Game Assistência técnica autorizada em videogame e venda de acessórios F: (11) 291-5038.

Clubes

***** Station Club *****
Fique Sócio. Mande sua Carta R. Valfrido Maciel 261,Petraglia-Franca/SP. CEP:14409-129

Compram-se

Compro Game Boy Color
Fone:(61) 340-1988 Brasília-DF
E-Mail:eduardoingles@bol.com.br

COMPRO GAMES Playstation/Nintendo 64/ S. Nintendo. Pago o Melhor Preço! Retiro.
Fone: (0xx11) 3931-3157.

Festas

Diversos

Universal Games* A Festa Que é a Sua Cara*Faça Uma Festa Diferente Salão c/15 Cabines dos Melhores Games d/Mercado F: (85) 258-0515 Av. Eng.Santana Jr.2828 lj2 Fortaleza

Locadoras

Locadora Our Games/Barbacena Alugamos Videogames e Fitas em Geral. Fone:(32) 331-0689.

Odyssey Games. Vendas, Locações e Assist.Técnica. Entregamos no Local! Fone:(0xx11) 6954-7099.

Locadora Cinecittá / Aluguel de Games, VHS, em especial animação Japonesa. Fone:(0xx31) 224-5127.

Top Gun Na Internet
www.topgun.com.br
F:(11) 6956-9954. Locações de Games: N64, Dream Cast, DVD e VHS. Consulte-nos, atendemos com entre-ga em domicílio.

Vendem-se

Games em Promoção
Playstation/Dream Cast/Nintendo 64/Game Boy/Game Boy.Ligue (0xx11)5511-6738/9734-4766.

Vendo Nintendo 64 c/5 Jogos , 2 Controles,Rumble Pak p/ R$680,00. Grátis Game Shark! Tratar c/ Léo. F: (0xx21) 254-1755.

Vendo Fitas para Nitendo 64 e fitas do Game Boy. Tratar com Tiago Fone: (11) 418-6889.

Mercadão do Game Compra/Vende/ Troca/Aluga/Consoles/Jogos/Periféricos. Sedex p/Todo o Brasil. www.mercadaodogame.cjb.net

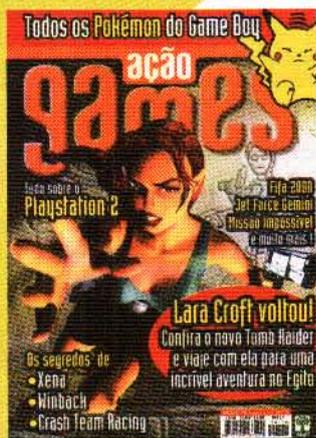
Ilas Games. Vendo,compro play N64,S/Nes e acessórios.Venda de cartuchos. Tel/Fax: (11) 6135-3971.

Vendo Games Cartuchos e Acessórios. Play/ Nintendo 64/ Game Boy. Enviamos Via Sedex p/ Todo Brasil.Side Game-Canoas - RS Fone: (0xx51) 472-2495.

PARA ANUNCIAR LIGUE:
3037-2720 ou
DDG 0800-132066

Vendas/Trocas/ Locações/ Aces. Fitas/ CDs. Aparelhos Novos e Usados. Entregamos Via Sedex. wakusei@bol.com.br Fone: (0xx47) 433-7429.

ELETRÔNICA PAGÉ
Consertos de games em geral
Destravamento de Dreamcast e PlayStation
NA HORA.
2 anos de garantia
Galeria Pagé - Lj. 5/6 FONE: 227-5429

AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA.
PARA ANUNCIAR LIGUE: (11) 3037-2720 OU DDG: 0800-132066

EDIÇÃO 146 (dez/99)
Lara Croft voltou e nós mostramos as novidades.
• Detonados de Crash Team Racing, Winback: Covert Operations e Xena Warrior Princess.
• Edição especial dicas.
• Game da Gata com Patrícia de Sabrit (atriz).

EDIÇÃO 147 (jan/2000)
Banana pra você! Descolamos tudo sobre Donkey Kong 64.
• Detonados de Donkey Kong 64 e Medal of Honor.
• Pôster Donkey Kong 64.
• Superguia de GameBoy.
• Tatuagens radicais.
• Test Drive com a banda Dr. Sin e o cantor Vinny.

EDIÇÃO 148 (fev/2000)
VRUMMM! Arrebentamos Gran Turismo 2 no asfalto e na terra.
• Adesivos para Memory Card.
• Detonados de Gran Turismo 2 e Tomb Raider – The Last Revelation.
• Game da Gata com Mariana Ximenez (atriz).
• Pôster de Gran Turismo 2.
• Test Drive do Arcade Virtual Arena.

EDIÇÃO 149 (mar/2000)
Antecipamos tudo o que rolaria no lançamento do PS2.
• Adesivos para Joysticks.
• Cobertura do PlayStation Festival 2000.
• Detonado de Mario Party 2 e Tomb Raider The Last Revelation.
• Game da Gata com Alessandra Scatena (modelo).
• Pôster de Mario Party 2.
• Test Drive com dubladores do desenho Pokémon.

EDIÇÃO 150 (abr/2000)
Revista histórica comemorando 150 publicações cheias de ação.
• Detonado de Parasite Eve 2.
• Game da Gata com Joana Prado (Feiticeira).
• Direto de Tokyo: lançamento do PlayStation 2 no Japão.
• Pôster de Aya Brea (Parasite Eve 2).
• Grátis: revista em quadrinhos de Tomb Raider nº 1.
• Test Drive com dubladores do Pokémon.

EDIÇÃO 151 (mai/2000)
Edição de aniversário (são noves anos!) recheada de prêmios e novidades.
• Detonados de Fear Effect e Syphon Filter 2.
• Game da Gata com Elaine Pinheiro e Fernanda Machado (As Mallandrinhas).
• Pôster mosaico da Lara Croft (Tomb Raider).
• Grátis: revista em quadrinhos de Tomb Raider nº 2.
• Test Drive com banda Biquíni Cavadão.

Perdeu alguma *Ação Games*?

Complete sua coleção pedindo pelo telefone (0xx11) 3990-2200 ou pelo fax (0xx11) 3990-2233. Você pode pedir também via postal: escreva para Central de Atendimento — Caixa Postal 14.151 — CEP 02799-970, São Paulo - SP.

NESTON TEM INFINITAS COMBINAÇÕES.
GUARDE BEM A SUA.

MIL MANEIRAS. INVENTE UMA.